

SEGA™

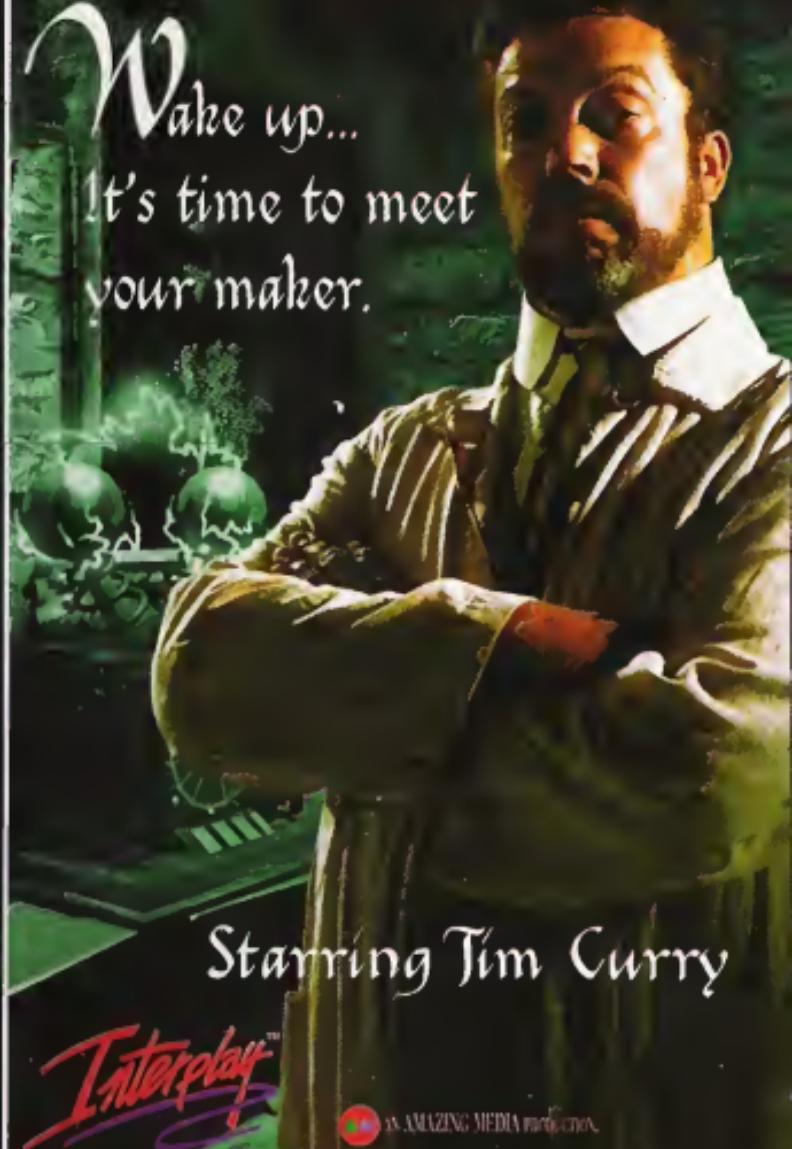
SEGA SATURN™



FRANKENSTEIN

Through The Eyes of
THE MONSTER

Wake up...
It's time to meet
your maker.



Starring Tim Curry

Interplay™

AN AMAZING MEDIA CORPORATION

INSTRUCTION MANUAL

COMPACT
DISC

This game is licensed by
Sega Enterprises, Ltd. for play on the
SEGA SATURN™ System

TABLE OF CONTENTS

Starting Frankenstein.	3
Loading and Saving Your Game	5
Game Play Example	5
Mythology.	8
Motion Pictures Based on Frankenstein	11
Credits	15

Epilepsy Warning

Please read before using this video game system or allowing your children to use it. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue and consult your doctor.

Precautions to take during use

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

STILL PICTURES OR IMAGES MAY CAUSE PERMANENT PICTURE-TUBE DAMAGE OR MARK THE PHOSPHOR OF THE CRT. AVOID REPEATED OR EXTENDED USE OF VIDEO GAMES ON LARGE-SCREEN PROJECTION TELEVISIONS.

Important Information

The Sega Saturn disc is intended for use exclusively with the Sega Saturn system.

Do not bend it, crush it, or submerge it in liquids.

Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or any other heat source.

Be sure to take an occasional recess during extended play, to rest yourself and the Sega Saturn compact disc.

Always keep your Sega Saturn compact disc clean.

Always hold by the edges and keep it in its case when not in use. Clean with a lint-free, soft dry cloth-wiping in straight lines from the centre to the edge. Never use solvents or abrasive cleaners.



Starting Frankenstein

Reset your Sega Saturn, Insert the Frankenstein compact disc into your Sega Saturn, label side facing upwards, select "start" application from the Sega Saturn options screen and wait for Frankenstein to load.

To Create Life...

It is an age-old proposition.

On the eve of civilisation's Age of Genetic Engineering, it remains the question lingering in the minds of every social thinker: "Because we can manipulate the very building blocks of human life, ought we?" Do we have the wisdom to manage what we can create?

This is the very metaphor of Frankenstein: the creator losing control of his creation. The quest for ultimate knowledge at an ultimate cost. Every stride forward through a body of knowledge has been accompanied by the chorus chanting the familiar theme, "Beware, lest thy insatiable crusade consume thee!"

Obsession begets self-destruction.

It is a universal warning, told time and time again. Many storytellers have borrowed the story of Frankenstein's Monster and retold it with their own mad doctor and their own hideous creation.

The story, with its warning, was heralded at the dawn of the electrical age. It was proclaimed at the birth of the atomic era. And today, as our scientists alter the genetic code of simple tomatoes and bovine hormones, the all-too-familiar cries admonish CAUTION, with a warning: take care not to unleash a hideous monster of our own making.

Frankenstein: Through The Eyes Of The Monster, starring Tim Curry as Dr. Frankenstein, retells this modern myth with a slight twist: you are Frankenstein's Monster! You awake on Dr. Frankenstein's "resurrection table" with only faint echoes for memories. No sense of purpose. No idea as to why you have been re-animated.

Except -

It appears as though you are nothing more than a science experiment! Which causes you to ponder, "Who is the real monster here?"

As you venture forth assuming the role of Frankenstein's monster, beware. And - Be Warned...

POINT OF VIEW

Frankenstein: Through The Eyes Of The Monster is played from a first-person perspective; in other words, as you play the game, the computer screen will display what would be seen from the point of view of the character you are playing.

Occasionally, you will be presented with a close-up of hand-written notes or controls. To leave the close-up of controls, simply move the pointer to the left or right of the screen and press the A button on your control pad. While viewing the close-up of a document, press the A button anywhere on screen to leave the close-up. Documents encountered in the game may be of several pages. This will be indicated by a "dog-ear" in the upper right corner of the document page. Move forward through the pages by pressing the A button on the right edge of the dog-ear. To move backward through a document, click the left edge of the dog-ear.

Help Cursor

We have provided you with a Help Cursor.

You can search for objects in a scene that can be manipulated or added to inventory simply by moving the cursor around.

When the cursor animates to depict a grasping hand, press the A button to pick up or activate the item you have just located.

Inventory

Once you pick up an item by "clicking" on it with the A button, you can carry it around until you find a use for it. You will notice, however, you can only carry one object around at a time until you find a container. Take care not to get caught carrying any important items. Dr. Frankenstein is very possessive about his notes, equipment and supplies.

While the doctor is not a threat to you at the beginning of the game, you can antagonise him enough to where he becomes hostile. Exercise good judgement in how you use what you find as you wander through his castle.

Options Screen

To activate the options menu press the start button and the menu will be displayed, from this screen you can change the audio settings and save or load your game.

Loading and Saving your Game

To save your game, simply bring up the options menu by pressing the start button.

In the top centre of the screen is a picture of your current location below this you will see six save game slots, clicking on the left arrow at the top of one of these boxes will save your current game to that slot .

To load a game click on the right arrow above your chosen save slot this will load the game currently in that box.

You can choose to save your game to either your Saturn system memory or your Saturn backup memory cartridge, by switching the flip switch next to the picture of the backup memory cartridge and the Saturn system on your save load/save screen.

Quitting Frankenstein

Make sure you have saved your current game, and then reset your Sega Saturn.

Game-play Example.

Do not be discouraged if you don't immediately find a sense of purpose as you play the part of Frankenstein's Monster exploring your surroundings. This is what one might expect the monster might feel, having just been brought to life. As you explore and experiment with things you find, you will gain knowledge about your renewed existence. With patience, the rich environment of Frankenstein: Through The Eyes Of The Monster will open up to you.

Next is an excerpt from the game's clue book to help you get started:

The pain! It was as if I'd been dragged behind a team of wild horses. I was finally able to open my eyes without the overwhelming dizziness to a bewildering sight. A blurred figure stood over me, finally resolving itself with every blink of my eyes. Dr. Frankenstein! His sinister voice rang in my ears. I was barely able to discern the sharp pierce of the morphine injection he gave me amongst all the other searing pain. But all the pain faded. Faded...

Later, able to move my arms and legs, I stood to my feet, but just barely! Everything about my body seemed wholly unfamiliar. The doctor was speaking excitedly, going off about something. The cat's got my tongue? What did that mean? I didn't even try to respond — my throat was afire with fever and swelling.

It was a struggle, but I was finally able to walk around without losing my equilibrium. I'd never seen the inside of the Frankenstein estate. He was an "eccentric" man of curious notoriety. Most of the townspeople regarded him

mad and kept their distance. Others seemed drawn to him because of his wild claims about a "new" science. I, however, was now his EXPERIMENT! I remembered my execution by hanging...and now I was alive!

But how...?

The contraptions filling the room looked like devices for manipulating electricity. I'd read a bit about electricity — an unearthly force, but one with such great potential.

The bookshelf moved easily; behind it was a grate covering a ventilation shaft. I found another opening in one of the walls here; ah, I recognised that! It was an opening for a dumbwaiter!

For awhile, I tinkered with the controls for raising and lowering the slab. I suddenly realised this was where I had awakened from my death — I had been lowered to this room on this mobile platform. But lowered from where?

Tower Roof

I found a ladder attached to one of the walls and climbed it to the top of the tower. The dawn was breaking! The wind caressed my face. Curious. All I saw up there was a kite and metal poles that pointed toward the sky. Hmm. What could that plaque by the top of the ladder have meant? It bore the Roman numeral "2" and a series of concentric circles with different-sized dots, one with a ring about it, all embossed in bronze...

Upper Tower "Resurrection Room"

I descended the ladder, intent on finding some purpose — a meaning as to why I was there, brought back from the dead! Should I ask Dr. Frankenstein? I wondered. On a bookshelf near where he was working lay a peculiar-looking crystal. As I picked it up to examine it more closely, the doctor caught me out of the corner of his eye. He told me a bit about the "limestone crystal" and I decided to leave it there — for now.

On the shelf below the crystal lay a loose sheaf of documents. As I examined the notes, I realised just what diabolical things this doctor was up to. Who was this doctor to mimic God? Perhaps the Hosts of Heaven allowed my rebirth to stop this evil!

Below the periodic table mounted on one of the walls, I found a trap door leading downward. Dr. Frankenstein admonished me not to fall asleep. He seemed a little too disingenuous.

Lightning Coil Room

I descended the stairs to another cavernous room containing a massive Tesla Lightning Coil. Had the doctor learned to attract lightning and store the electricity for his baneful activities? I thought it better not to tinker with those controls...yet.

I soon stumbled across stairs leading down to another lower level below that one. There had to be a way to bridge the break in those stairs...

A crate next to the stairs leading back up to the laboratory contained more of Dr. Frankenstein's notes. The pages contained ramblings about x-rays and vacuum tubes. More importantly, there was a loose plank leaning against the ascending staircase. Just what I needed to bridge the gap in the descending stairs!

Lab

As I descended to the next floor down, I found myself in a small lab fitted out with a freezer, a desk, and a table with specimen jars set up for some sort of experiment. I walked over to the table with the specimen jars and noticed the wires connected the leftmost knife-switch lead to the freezer. It seemed logical to me that if I turned off the freezer, the ice sealing the door would melt.

I took turns connecting the lead from the rheostat to the open terminal of each of the three remaining knife-switches. Electricity had a curious effect on the muscles of each of the specimens. The head of a human seemed to say the word "library." The muscle reaction to an electrical charge is usually a simple twitch; nonetheless, the head of the cat and the man acted as though they still had some of their memories intact. Did this have something to do with Dr. Frankenstein's mysterious Energy-L?

The battery and the coil of wire appeared useful. However, as I was still weak from my unholy resurrection, I was only able to carry one item at a time. I was forced to leave them behind.

Bedroom

The drawer of the desk in the lab contained a key and more notes from Dr. Frankenstein's experiments. The key fits into the door in the corner of the lab. The room, my bedroom, was small and claustrophobic compared to the rest of the tower; I needed no sleep, and instead of staying I chose to leave. As I turned around, I was startled to find the doctor standing in the doorway, watching me. He seemed pleased that I'd found my way down to my assigned bedroom. Was he testing me?

His taunting comments confirmed what I remembered — I WAS hanged!

Mythology

There is a Greek myth about a titan named Prometheus (Greek for "Forethought") who stole fire from the gods and gave it to humans. He also bestowed arts and civilisation upon humanity.

One Greek myth portrays Prometheus as the creator of man from clay, another as the first mortal man and yet another as the human race's defender against the threats of Zeus, whom he provoked by his deeds. The Greek myth-writer Hesiod writes that Zeus' punishment against Prometheus was the creation of Pandora, the first mortal woman, who unwittingly unleashed on the world all its current calamity.

The Story

Mary Shelley - an 18-year-old English girl - gave the world a story so startling that it has been recounted innumerable times. Nearly two centuries later, Frankenstein still haunts our dreams. She entitled her book, Frankenstein or The Modern Prometheus. It is the story of a German science student, Victor Frankenstein, who learns how to restore life to dead flesh. His obsession leads him to successfully create a person from the parts of deceased humans. This man, whom Frankenstein never gives a name, had a monstrous appearance but was gentle and moral. The monster is eventually abandoned by Frankenstein, who refuses to nurture the creature out of fear and a restored sense of morality; as a result, it becomes enraged and is provoked into killing Victor Frankenstein's wife and brother. The scientist engages the monster in a pursuit that takes them to the North Pole, where they both perish.

This is the abbreviated story of Frankenstein. However, the history behind the tale is equally fascinating. Many forces conspired to spur the imagination of Mary Shelley: part Greek myth, part ghost story and science fiction and, yes, part fact! Today, the novel is classified as Gothic horror - set in medieval buildings of Gothic architecture, a genre which commonly featured forces of evil battling against virtue. During Shelley's time, there was no such category.

Literature of the Age

Mary Shelley's novel, written in 1818 and published anonymously, was among a group of stories that were the forerunners of Romanticism, which included stories of terror and imaginativeness - the Gothic class of "spine tinglers." Novels of the era, like *The Castle of Otranto* (1764) by Horace Walpole (1717-97), *The Mysteries of Udolpho* (1794) by Ann Radcliffe (1764-1823), and *The Monk* (1796) by Matthew Gregory Lew are filled with melodramatic characters, supernatural episodes and lavish imagination. However, Mary Shelley's Frankenstein transcended the written works of the era with elements of science and horror. It was literature's first science fiction story.

Mary Shelley and Conrad Dipple

Not everything Shelley wrote of her modern Prometheus sprang from her imagination or nightmarish dreams, however. Two full years before she wrote her famous novel, Mary Shelley - then Mary Wollstonecraft - with her poet husband-to-be, Percy Shelley, visited the small German town of Gersheim, which was just a few miles north of the medieval fortress, Frankenstein's Castle. This fortress is said to have been the birthplace of a brilliant and obsessed scientist named Conrad Dipple, who robbed graves in pursuit of the key to immortal life.

Dipple, born in 1673, studied medical science and theology. He was an alchemist and fortune-teller. He assumed the name Frankenstein (meaning "the man of the place of Frankenstein") to emphasise the fact that he was born in a castle once inhabited by the Frankenstein family, who had fled during the invasion of King Louis XIV.

Conrad Dipple sensed his own brilliance and felt he had little to learn from his instructors. Consequently, he was constantly at odds with the authorities. He conducted macabre medical experiments using blood, cadavers and body parts taken from graveyards. He was driven to find out what made the human body work. Part of his research resulted in what was known as Dipple's Oil, a concoction propounded to prolong life. Dipple died convulsed, possibly after taking a sample of his own elixir.

Mary Shelley and Frankenstein

Stories about Dipple were no doubt abundant when Mary and Percy visited the German inns and pubs in the countryside near Frankenstein's Castle in 1814. About a year and a half later, the couple visited Lord Byron in his English estate for the summer. One dark and stormy night, after an evening of reading German ghost stories, Byron challenged each of his visitors to compose their own horror story. In response to the contest, Byron's physician, John William Polidori, penned *The Vampyre; A Tale*, considered by some literary historians as the precursor to Bram Stoker's *Dracula*.

Mary Shelley was awakened several nights later by a terrifying dream. She claimed to have seen the "student of the unhallowed arts kneeling at my bedside" who relayed the story to her. As she began to write, the story of Victor Frankenstein flowed from her; after a year of rewriting and editing, Mary Shelley's *Frankenstein* was published. Unfortunately, her contemporaries believed the actual author of the *Frankenstein* novel was her husband, Percy Shelley.

Despite the success of *Frankenstein*, Mary Shelley suffered a series of personal tragedies that plagued her for the rest of her life. She was abandoned by many of her life-long friends. Three of her four children died before the age of four. Lord Byron succumbed to febrile disease and Byron's physician, John Polidori, accidentally poisoned himself. Percy Shelley, her

cherished husband, set sail from Italy during a storm and drowned at sea. In other words, Mary Shelley's life was a tragic as that of Frankenstein's monster.

Frankensteins Among Us

Years later, Frankenstein has been the subject of countless stage plays and movies, one of which was produced by Thomas Edison and three of which have been nominated over the years for Academy Awards. Frankenstein permeates modern pop culture; you'll see him on a visit to Universal Studios, on the box of Frankenberry breakfast cereal, the father of the television family "The Munsters," satirized in motion pictures like "Young Frankenstein" and "Edward Scissorhands," and reinvented in movies like "Lawnmower Man" and "The Terminator."

As Frankenstein is integral to modern folk-lore, so are the ethical issues Mary Shelley raised. Shelley knew of electricity at its dawn of discovery and how it seemed to be the essence of life. It certainly made muscles twitch - the key role it plays in her story.

Shelley, however, expressed an undeniable critique of modern science and the possible danger in store if the responsibility for that science was not taken seriously.

As mankind embraces a new body of knowledge - fashioning, if you will, a man from clay as Prometheus did - may the horrors of Pandora's Box, envisioned by Mary Shelley as Frankenstein's monster, haunt us all.

Dunn, Jane; *Moon In Eclipse: A Life Of Mary Shelley* (1978)

El Shater, Safaa; *The Novels Of Mary Shelley* (1977)

Florescu, Radu; *In Search Of Frankenstein* (1975)

Mellor, Anne; *Mary Shelley, Her Life, Her Fiction, Her Monsters* (1990)

Nitchie, Elizabeth; *Mary Shelley, Author Of Frankenstein* (1953)

Small, Christopher; *Mary Shelley's Frankenstein: Tracing The Myth* (1973)

Smith, George B; *Shelley: A Critical Biography* (1974)

Motion Pictures based on Frankenstein

While there are over forty films based on Mary Shelley's Frankenstein, here is a list of the most noteworthy:

Frankenstein (1910) - The first film adapted from the story. Recently-discovered prints of this Thomas Edison production are currently being restored.

Life Without Soul (1915) - Another silent film based on Frankenstein; however, all prints of this one have been lost.

Frankenstein (1931) - The famous Universal film starring Boris Karloff. Directed by James Whale, who also went on to direct "Bride of Frankenstein" (1935) and "The Invisible Man" (1933).

The Bride Of Frankenstein (1935) - Also starring Boris Karloff as the monster, this is regarded as the finest horror film ever made although it only vaguely associates itself with Mary Shelley's Frankenstein. The visual themes used in the movie are considered classic within the horror genre. Nominated for an Academy Award for Best Sound.

Son Of Frankenstein (1939) - The last film starring Boris Karloff as the monster. The story in the film makes veiled references to Hitler, using an authoritarian bureaucrat as Frankenstein's nemesis.

The Ghost Of Frankenstein (1942) - Bela Lugosi plays the lab assistant, Ygor, who gains control of the monster as played by Lon Chaney, Jr.

Frankenstein Meets The Wolf Man (1943) - An inane motion picture featuring a monster that is largely a mindless robot. In this film, the Wolf Man only appears because of the popularity of the creature in a previous film. Evidence that Hollywood's obsession with sequels is not a new phenomenon.

House Of Frankenstein (1944) - Every monster made popular by Universal in its horror films makes an appearance in this miserable cavalcade.

House Of Dracula (1945) - The last horror film produced by Universal that features Frankenstein's monster. It is actually a fine film in spite of director Eric C. Kenton, who previously directed The Ghost Of Frankenstein.

Abbott And Costello Meet Frankenstein (1948) - One more attempt by Universal, but this time the monster is a comedic antagonist to the popular comedy duo. In spite of the director's sophomoric attempt at satire, Lon Chaney, Jr. delivers a sincere performance as the Wolf Man.

I Was A Teenage Frankenstein (1957) - The topic of misunderstood adolescence made popular by "Rebel Without A Cause" seems to be at the heart of this largely forgettable film.

The Curse Of Frankenstein (1957) - A product of Hammer Studios, UK, the first Frankenstein filmed in color.

The Revenge Of Frankenstein (1958) - An adequate presentation with clever script-writing.

Frankenstein 1970 (1959) - Featuring a classic portrayal of Victor Frankenstein by Boris Karloff, this motion picture looks forward into the atomic age. A clear parallel is drawn between the creation of Frankenstein's monster and harnessing the atom.

Frankenstein's Daughter (1959) - An exploitive, inconsequential film with marginal production value.

The Evil Of Frankenstein (1964) - An exquisite motion picture from Hammer Studios, UK, staged in a Gothic setting, which centres around the scientist's mental state.

Frankenstein Conquers The World (1965) - Pulp horror by a Japanese production studio of highly questionable value.

Frankenstein Meets The Space Monster (1965) - Low-budget picture barely worth mentioning.

Jesse James Meets Frankenstein's Daughter (1965) - Worthy of mention because it may be the worst horror film ever made, rivalled only by director William Beaudine's other horror production, "Billy The Kid vs. Dracula."

Frankenstein Created Woman (1967) - A mediocre, exploitive scream-fest that featured Playboy centrefold Susan Denberg as the female lead.

Frankenstein Must Be Destroyed (1969) - A brain transplant is the centre of this otherwise poorly-conceived film. Probably produced in response to recent strides in transplant medicine.

Horror Of Frankenstein (1970) - More milking of the Hammer Studios "cash-cow," this film is largely devoid of any artistic value.

Dracula vs. Frankenstein (1971) - Noteworthy for the last screen appearance of Lon Chaney, Jr.

Frankenstein And The Monster From Hell (1972) - One last attempt by Hammer Studios to make money from the Frankenstein franchise.

Frankenstein (1973) - The first made-for-TV production, deserving remembrance for its faithfulness to Mary Shelley's original story.

Frankenstein: The True Story (1974) - A film that draws parallels between the historical account of Mary Shelley and her associates, who were also challenged to write horror stories of their own by Lord Byron, with the

characters in Mary Shelley's book. Worthy of mention is the superb performance by James Mason.

Andy Warhol's Frankenstein (1974) - A disturbing but "must see" film, the supreme appraisal of the Frankenstein myth. Written and directed by Andy Warhol and Paul Morrissey, the film was also a "3-D" feature exposing the sexual depravity, horror and the technological irresponsibility indicative in the Frankenstein legend.

Young Frankenstein (1974) - A satire that pays tribute to Frankenstein films and the "B-horror" genre. Unlike other films based on Frankenstein, Mel Brooks projects a vision of humanity coming to terms with technology. Nominated for an Academy Award for Best Screenplay Adapted From Another Source.

Frankenstein Unbound (1984) - A Roger Corman production of a futuristic time traveller played by John Hurt, who not only goes back to the time of Mary Shelley but somehow also becomes a player in the story told by the author. The monster is one of the most sympathetic of any other portrayed on the screen.

Gothic (1990) - Not the story of Frankenstein, but of Mary Shelley — Frankenstein's true creator — and how the legend came to be.

Mary Shelley's Frankenstein (1994) - The definitive film faithfully based on the novel, directed by Kenneth Branagh who also stars as Victor Frankenstein. Even though the over-dependence of the camera dolly technique is somewhat dizzying, this motion picture is a worthy successor to an earlier production from the same company, "Bram Stoker's Dracula." A sublime portrayal of Frankenstein's monster by Robert De Niro propels this underrated high-production film to that of modern classic. Nominated for an Academy Award for Best Make-Up.

Founded in 1988 by Keith Metzger and later joined in 1990 by his partner Loring Casartelli, Amazing Media has become an award-winning producer of entertainment and educational multimedia software for both the Macintosh and PC-compatible line of computers.

Their recent releases ("Wyatt Earp's Old West," "Space Shuttle" and "Maniac Sports") serve as evidence that Amazing Media is a pioneering force in the interactive multimedia industry. Some awards received by Amazing Media include the Invision Award of Merit and the Publish Magazine Excellence In Design for "Clinton: Portrait of Victory," the National Educational Film & Video Bronze Apple Award, and the Children's Software Review All-Star Software Award for "Capitol Hill," as well as the Invision Silver Award for "Maniac Sports."

British-born stage and screen actor Tim Curry, having created a rich array of unforgettable characters, makes his first on-screen appearance in an

interactive computer odventure, starring in Fronkenstein: Through The Eyes Of The Monster.

He was recently seen in "Congo," a Paramount film based on Michael Crichton's book and in Universal's "The Shadow" with Alec Baldwin and Penelope Anne Miller. Curry has also co-starred in "The Three Musketeers" opposite Kiefer Sutherland.

Tim Curry is a graduate from Birmingham University with a degree in drama and English; he made his professional debut in the West End Production of "Hair." Later, he went on to appear in a Scottish Opera Company tour of "A Midsummer Night's Dream" and several other productions before landing his infamous role in the highly acclaimed stage production of "The Rocky Horror Show." Curry went on to reprise his role as Dr. Frank N. Furter in the motion picture adaption.

Other screen credits include: "The Hunt For Red October," "Clue," "Home Alone II," "Legend," and "Annie."

CREDITS

Executive Producers

Loring Casartelli and Keith Metzger

Producer and Creative Director

Keith Metzger

Art Direction

Keith Metzger and Paul Taylor

Game Design

Phil Mikkelson, Norm Badillo, Keith Metzger, Paul Taylor and Ian Brown

Programming

Ian Brown, John Parker, Peter Young, Caroline Sloan, Alan Maldonado, Christopher Paulicka, Natalie Chew and Brendon Gormley

Project Management

Don Souza, Helen Grove and Anne Marquis

Artists

Paul Taylor, David Parsons, Kevin Byall, Barrett Fox, Jose Scarpita, Peter Davis, Eva Gaskin, Ben deLeeuw, Sean McKee, Michael Lucas, Geoff Brandenburg, Shane Keeble, Michael F. Lawrence, Jeri Johnston, Robert Dougherty and Janine Kuber

Story & Character

Development

Phil Mikkelson, Keith Metzger and Reed Rahlman, based on characters created by Mory Shelley

Character Dialogue

Phil Mikkelson, Keith Metzger and

Andy Valvur

Video Direction

Keith Metzger, Loring Casartelli and Phil Mikkelson

Video

Digitization, Editing and Processing

Claudio Fernandes, Alex Bohn, Alan Maldonado and Brian Unflat

Wardrobe

Victoria Moreno

Make-up and Hair Stylist

Nancy Marsalis and Loring Casartelli

Student Teacher

Jewell Ashby

Audio Processing

Claudio Fernandes, Alex Bohn, Kirk Austin Kathleen Abing, Bill Dierssen and Craig Duman

Audio Mastering

Craig Duman and Sergio

Bustamante of Interplay Productions

Musical Score

David Dvorin

REBEAT@NETCOM. COM

Administrative Support

Eric Platt, Tina Storey and Dean Sittton

Manager of Information

System

Bob Wolcott

Game Manual

S. Lee White

Supervising Producer

Ken Allen of Interplay Productions

Graphic Design

Solma Asadi

Illustration

Vance Kovacs

Starring

Tim Curry as Dr. Frankenstein and Robert Rothrock as the voice of the monster

Co-Starring

Rebecca Wink as Sarah, Amanda Fuller as Gabrielle and Brian Narelle as Gardener, Butler, Vladimir and Whipping Boy

SEGA SATURN

Producer -

Dennis M. Miller

Lead Programmer for Tachyon

Studios, Inc -

Earl Stratton

Additional Programming -

John Harris

Lead Testers -

Derek Bullard (US)

Doug Avery (US)

Gareth Glover (UK)

Testers -

Greg Baumeister

Tony Martin

Kyle Job

Richard Barker

Arlen Nydam

Donnie Cornwell

Jim Dunn

Sean Johnson

Console Technician -

Steve Cabiness

Assistant Director of QA -

Colin Totman

Director of QA -

Chad Allison

Sega Saturn Manual (UK) -

Gareth Glover

SOMMAIRE

Pour démarrer Frankenstein	19
Pour charger et sauve garder votre partie	20
Exemple de jeu	21
La mythologie	23
Films basés sur Frankenstein.	27
Credits	31

Avertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE PENDANT L'UTILISATION

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran, autant que la longueur du câble le permet.
- Choisissez de préférence un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Faites une pause d'au moins 10 à 15 minutes toutes les heures pendant le jeu.

AVERTISSEMENT A L'ATTENTION DES POSSESEURS DE TELEVISIONS A PROJECTION:

LES IMAGES FIXES PEUVENT ENDOMMAGER DE FAÇON IRRÉVERSIBLE LE TUBE CATHODIQUE OU LE PHOSPHORE DE VOTRE TÉLÉVISEUR. EVITEZ L'UTILISATION RÉPÉTÉE OU PROLONGÉE DE JEUX VIDÉO SUR DES TÉLÉVISIONS À ÉCRAN GÉANT.

Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

Le disque Sega Saturn est conçu pour être utilisé exclusivement avec le système Sega Saturn.

Ne pas le plier, l'écraser ou l'immerger dans un liquide quelconque.

Ne pas le laisser en contact direct avec la lumière du soleil, à proximité d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.

Si vous jouez pendant longtemps, n'oubliez pas de faire une pause de temps en temps pour vous reposer et faire reposer votre disque compact Sega Saturn.

Votre disque compact Sega Saturn doit toujours être propre.

Tenez-le toujours par les bords et conservez-le dans sa boîte quand vous ne l'utilisez pas. Nettoyez-le avec un chiffon sec et propre non aquatique en faisant des mouvements en ligne droite du centre vers le bord. N'utilisez jamais de solvants ou de nettoyants abrasifs.



Pour démarrer Frankenstein

Réinitialisez votre Sega Saturn à zéro. Insérez le disque compact Frankenstein dans votre Sega Saturn, étiquette vers le haut, sélectionnez "start" (démarrage) à l'écran des options Sega Saturn et attendez que Frankenstein se charge.

Créer la vie...

Le rêve de toutes les générations.

A la veille de l'ère du génie génétique, tous les analystes sociaux se posent la même question: "Devrions-nous manipuler les gènes humains tout simplement parce que nous savons le faire? Possédons-nous la sagesse nécessaire pour gérer ce que nous savons créer?"

C'est ici la métaphore même de Frankenstein: le créateur qui perd le contrôle de sa création. La quête de la connaissance suprême, à un prix très élevé. Chaque pas en avant s'est accompagné de l'écho familier : "Prenez garde, cette croisade insatiable pourrait bien finir par vous consumer!"

L'obsession engendre l'autodestruction.

Une mise en garde universelle, sans cesse réitérée. De nombreux conteurs ont emprunté l'histoire du monstre de Frankenstein et lui ont substitué leurs propres docteurs fous et leurs propres créations hideuses.

L'histoire, avec sa mise en garde, vit le jour à l'aube de l'âge électrique. Elle fut proclamée à la naissance de l'ère atomique. Aujourd'hui, alors que nos scientifiques modifient les hormones bovines et le code génétique de simples tomates, l'écho familier retentit: ATTENTION, prenons garde de ne pas créer un monstre hideux.

Frankenstein: Through The Eyes Of The Monster, avec Tim Curry dans le rôle du Docteur Frankenstein, donne un tour nouveau au mythe moderne: vous êtes le monstre de Frankenstein! Vous vous éveillez sur la "table de résurrection" du docteur Frankenstein avec pour seuls souvenirs quelques faibles échos. Vous n'avez aucun but dans la vie. Vous n'avez aucune idée de la raison pour laquelle vous avez été ranimé mais vous avez l'impression que vous n'êtes rien de plus qu'une expérience scientifique! Une question vous trouble: "Qui est le vrai monstre?"

Prenez garde alors que vous vous risquez à prendre le rôle du monstre de Frankenstein.

Vous avez été averti...

LE POINT DE VUE

Frankenstein: Through The Eyes Of The Monster, se joue à la première personne. Autrement dit, au fur et à mesure que vous jouez, l'écran affiche ce qui est vu par le personnage que vous jouez.

De temps en temps, vous verrez un gros plan de notes manuscrites ou de commandes. Pour quitter le gros plan des commandes, il vous suffit de déplacer le pointeur sur la gauche ou la droite de l'écran et d'appuyer sur le bouton A de votre manette. Pour quitter le gros plan d'un document, appuyez sur le bouton A n'importe où sur l'écran. Les documents que vous rencontrerez dans le jeu peuvent avoir plusieurs pages. Ceci sera indiqué par une écornure en haut à droite de la page du document. Passez d'une page à l'autre en mettant le pointeur sur le bord droit de l'écornure et en appuyant sur le bouton A. Pour feuilleter le document dans le sens inverse, cliquez sur le bord gauche de l'écornure.

Le curseur d'aide

Nous avons mis un curseur d'aide pour vous permettre de naviguer plus facilement dans Frankenstein. Dans une scène, vous pouvez chercher des objets à manipuler ou à ajouter à l'inventaire en déplaçant tout simplement le curseur.

Quand le curseur s'anime et se transforme en main, appuyez sur le bouton A pour ramasser ou activer l'objet que vous venez juste de trouver.

L'inventaire

Une fois que vous avez ramassé un objet en "cliquant" dessus avec le bouton A, vous pouvez le garder sur vous jusqu'à que vous lui trouviez un usage. Vous remarquerez, cependant, que vous ne pouvez porter qu'un seul objet à la fois jusqu'à ce que vous trouviez quelque chose pour transporter vos trouvailles. Faites attention de ne pas vous faire attraper en train de porter des objets importants. Le docteur Frankenstein est très possessif quand il s'agit de ses notes, de son équipement et de ses provisions. Bien que le docteur ne soit pas une menace au début du jeu, il est possible de le contrarier jusqu'au point où il se retournera contre vous. Faites preuve de jugement quant à la manière dont vous utilisez ce que vous avez trouvé quand vous errez dans son château.

L'écran des options

Pour faire apparaître le menu des options, appuyez sur la touche Start. A partir de cet écran, vous pourrez changer les paramètres audio et sauvegarder ou bien charger votre partie.

Pour charger et sauvegarder votre partie

Pour sauvegarder votre partie, il vous suffit tout simplement de faire apparaître le menu des options en appuyant sur la touche Start.

Votre emplacement actuel est indiqué par une image en haut au centre de

l'écran. Sous cette image, vous verrez six fentes de sauvegarde de jeu. Cliquez sur la flèche pointant vers la gauche en haut de l'une de ces cases pour y sauvegarder votre partie en cours.

Pour charger une partie, cliquez sur la flèche pointant vers la droite au-dessus de la fente de sauvegarde de votre choix pour charger la partie sauvegardée dans cette case.

Vous pouvez choisir de sauvegarder votre partie soit dans la mémoire du système Saturn, soit dans votre cartouche de mémoire Saturn, en actionnant le commutateur situé à côté de l'image de la cartouche de mémoire et de votre système Saturn à l'écran de sauvegarde/chargement.

Pour abandonner Frankenstein

N'oubliez pas de sauvegarder votre partie en cours et réinitialisez votre Sega Saturn à zéro.

Exemple de jeu

Ne soyez pas découragé si vous ne trouvez pas immédiatement de but à la vie quand vous jouez le rôle du monstre de Frankenstein en train d'explorer son univers. C'est probablement ce que le monstre lui-même ressent puisqu'il vient tout juste de prendre vie. Au fur et à mesure que vous explorerez et que vous ferez des expériences avec les objets que vous trouverez, vous obtiendrez des informations sur votre existence renouvelée. Avec de la patience, le riche environnement de Frankenstein: Through The Eyes Of The Monster, s'ouvrira à vous.

Voici maintenant un extrait du livre d'indices du jeu pour vous aider à démarrer:

Cette douleur! C'était comme si j'avais été traîné à toute allure derrière des chevaux sauvages. Je finis par réussir à ouvrir les yeux sans ressentir ce vertige accablant et je vis une chose troublante. Une silhouette floue se dressait devant moi et devenait de plus en plus nette à chaque clignement d'oeil. Le docteur Frankenstein! Sa voix sinistre résonnait dans mes oreilles. La douleur était si aiguë que je sentis à peine la piqûre de morphine qu'il me fit. Mais la douleur s'affaiblit. S'affaiblit...

Plus tard, capable de bouger les bras et les jambes, je réussis tout juste à me lever! Tout mon corps me semblait totalement étranger. Le docteur parlait de quelque chose sur un ton très animé. J'ai perdu ma langue? Qu'est-ce que cela pouvait bien vouloir dire? Je n'essayai même pas de répondre. J'avais la gorge en feu à cause de la fièvre et elle était encore enflée.

Après maints efforts, je finis par marcher sans perdre l'équilibre. Je n'avais jamais vu l'intérieur du domaine du docteur Frankenstein. C'était un homme "excentrique" d'une curieuse notoriété. La plupart des habitants de la ville le croyaient fou et gardaient leur distance. Les autres semblaient attirés par lui à cause de ses folles prétentions au sujet d'une science "nouvelle". Quant à

moi, j'étais maintenant son EXPERIENCE! Je me souvins que j'avais été exécuté... pendu.... et maintenant j'étais vivant!

Mais comment...?

La pièce était remplie d'engins qui ressemblaient à des dispositifs pour manipuler l'électricité. J'avais entendu parler de l'électricité - une force mystérieuse et très puissante.

Je n'eus aucun mal à faire bouger la bibliothèque. Derrière, je trouvai une grille qui recouvrait un conduit d'aération. Il y avait une autre ouverture dans l'un des murs. Je la reconnus! C'était l'ouverture d'un monte-plats!

Je m'amusai un moment avec les commandes pour faire monter et descendre le plateau. Je me rendis soudain compte que c'était là que j'avais été sorti de mon sommeil mortel - j'avais été descendu dans cette pièce sur cette plate-forme mobile. Mais descendu d'où?

Le toit de la tour

Je trouvai une échelle attachée à l'un des murs et grimpai jusqu'au sommet de la tour. L'aube naissait! Le vent caressait mon visage. Curieux. Je ne vis rien d'autre là haut qu'un cerf-volant et des piquets de métal qui pointaient vers le ciel. Hmm. Que pouvait bien signifier cette plaque en haut de l'échelle? Elle portait le chiffre romain "2" et une série de cercles concentriques avec des points de tailles différentes dont l'un était entouré d'un cercle et tout cela gravé dans du bronze...

Le sommet de la tour - la "Salle de résurrection"

Je descendis l'échelle, déterminé à trouver un but - un sens à ma présence ici, ressuscité des morts! Peut-être devrais-je poser la question au docteur Frankenstein? Sur une bibliothèque près de l'endroit où il travaillait, il y avait un cristal étrange. Je le pris pour l'examiner de plus près et c'est alors que le docteur me surprit du coin de l'œil. Il me parla un peu du "cristal de vie" et je décidai de ne pas chercher plus loin - pour l'instant.

Sur l'étagère au-dessous du cristal, il y avait une liasse de documents en vrac. C'est en examinant les notes que je me rendis compte à quel point ce que le docteur faisait était diabolique. Pour qui se prenait-il? De quel droit imitait-il Dieu? Peut-être que les hôtes du paradis avaient permis ma résurrection pour que je puisse mettre fin à cette horreur!

Sous la classification périodique des éléments qui était accrochée à l'un des murs, je trouvai une trappe qui menait en bas. Le docteur Frankenstein m'avertit que je ne devais pas m'endormir. Il n'avait pas l'air sincère du tout.

La salle du paratonnerre

Je descendis les escaliers et pénétrai dans une autre pièce sombre contenant un énorme paratonnerre Tesla. Le docteur avait-il appris à attirer les éclairs et à en stocker l'électricité pour ses funestes activités? Je pensai alors qu'il valait mieux ne pas toucher aux commandes... par encore.

Je tombai vite sur un escalier menant à un autre niveau inférieur à celui-ci. Il devait bien y avoir un moyen de relier ces escaliers...

Dans une caisse à côté des escaliers qui menaient au laboratoire je trouvai d'autres notes du docteur Frankenstein. Les pages contenaient des élucubrations sur les rayons X et les tubes à vide mais surtout, il y avait une planche contre l'escalier qui montait. Exactement ce qu'il me fallait pour relier les escaliers qui descendaient!

Le labo

Je descendis à l'étage inférieur et me retrouvai dans un petit laboratoire équipé d'un congélateur, d'un bureau et d'une table avec des bocaux de spécimens disposés pour une expérience. Je me dirigeai vers la table sur laquelle étaient posés les bocaux de spécimens et remarquai les fils électriques qui reliaient au congélateur le fil de l'interrupteur à couteaux le plus à gauche. Il me sembla logique que si j'éteignais le congélateur, la glace qui scellait la porte fondrait.

Je me mis à relier le fil du rhéostat à la fiche de chacun des trois autres interrupteurs à couteaux, l'un après l'autre. L'électricité avait un effet curieux sur les muscles de chaque spécimen. La tête d'un humain semblait prononcer le mot "bibliothèque". La réaction musculaire à une décharge électrique n'est normalement qu'une simple contraction. Néanmoins, la tête du chat et celle de l'homme se comportaient comme si leur mémoire était restée intacte. Cela avait-il quelque chose à voir avec la mystérieuse Energie-V du docteur Frankenstein?

La batterie et la bobine de fil de fer paraissaient utiles. Cependant, étant donné que j'étais encore faible après ma résurrection profane, je ne pouvais porter qu'un objet à la fois. Je fus forcé de les abandonner.

La chambre à coucher

Le tiroir du bureau du labo contenait une clé et d'autres notes sur les expériences du docteur Frankenstein. La clé ouvrit la porte au coin du laboratoire. La pièce, ma chambre, était petite et étouffante comparée au reste de la tour. Je n'avais pas besoin de dormir et au lieu de rester, je décidai de partir. Je me retournai et fus surpris de voir le docteur dans l'encadrement de la porte. Il me regardait. Il semblait content que j'aie trouvé ma chambre. Était-il en train de me tester?

Ses commentaires sarcastiques confirmèrent mes vagues souvenirs : j'avais bien été pendu!

La mythologie

La mythologie grecque raconte l'histoire d'un titan nommé Prométhée ("prévoyance" en grec) qui vola le feu des dieux pour le donner aux humains. Il conféra aussi les arts et la civilisation à l'humanité.

Un mythe grec dit que Prométhée créa l'homme à partir d'argile. Un autre le décrit comme le premier homme mortel et un troisième, comme le défenseur de la race humaine contre les menaces de Zeus, dont il provoquait la colère par ses actes. Le poète grec Hésiode écrit que, pour punir Prométhée, Zeus créa Pandore, la première femme mortelle qui, sans le faire exprès, déclencha toutes les calamités actuelles du monde.

L'histoire

Mary Shelley, une jeune anglaise de 18 ans, donna au monde une histoire si étonnante qu'elle fut reprise maintes et maintes fois. Près de deux siècles plus tard, Frankenstein hante encore nos rêves. Elle intitula son livre, Frankenstein ou le Prométhée moderne. L'ouvrage raconte l'histoire d'un étudiant en sciences allemand, Victor Frankenstein, qui apprend à redonner la vie à la chair morte. Son obsession le pousse à créer une personne à partir de morceaux d'humains décédés. Cet homme à l'aspect monstrueux, à qui Frankenstein ne donne jamais de nom, est non seulement doux, il sait également faire la différence entre le bien et le mal. Le monstre finit par être abandonné par Frankenstein. Par peur et pris d'un regain de moralité, il refusa de s'occuper de la créature. Elle finit par s'enrager et, après avoir été provoquée, par tuer l'épouse et le frère de Victor Frankenstein. Le savant se lance dans une poursuite du monstre qui les amène au Pôle nord, où tous deux périssent.

Ce n'est ici qu'un résumé de l'histoire de Frankenstein. Le message qui se cache derrière l'histoire est tout aussi fascinant. Les forces qui aiguillonnèrent l'imagination de Mary Shelley étaient nombreuses: la mythologie grecque, les histoires de fantômes, la science fiction et, mais oui, les faits! Aujourd'hui, le roman est dit de genre gothique - car il se déroule dans des bâtiments médiévaux d'architecture gothique - un genre dont l'une des principales caractéristiques est la représentation de la lutte entre les forces du mal et la vertu. A l'époque de Shelley, cette catégorie n'était pas encore définie.

La littérature de l'époque

Le roman de Mary Shelley, écrit en 1818 et publié anonymement, faisait partie d'un groupe d'histoires qui furent les précurseurs du mouvement romantique et parmi lesquelles l'on trouve des histoires de terreur et d'imagination à glacer le sang. Les romans de l'époque, tels que le Château d'Ortrante (1764) par Horace Walpole (1717-97), les Mystères d'Udolphe (1794) par Ann Radcliffe (1764-1823) et le Moine (1796) par Matthew Gregory Lewis, sont pleins de personnages mélodramatiques, d'épisodes surnaturels et d'une considérable imagination. Cependant, le Frankenstein de Mary Shelley transcende les œuvres de l'époque par des éléments de science et d'épouvante. Il s'agit en fait du premier roman de science fiction de l'histoire de la littérature.

Mary Shelley et Conrad Dipple

Tout ce que Shelley écrivait sur son Prométhée moderne ne sortait pas tout droit de son imagination ni de ses cauchemars. Deux ans avant d'écrire son fameux roman, Mary Shelley - alors Mary Wollstonecraft - en compagnie du poète qui allait devenir son époux, Percy Shelley, se rendit dans la petite ville allemande de Gersheim, à quelques kilomètres au nord de la forteresse médiévale du nom de Château des Frankenstein. On dit que c'est dans cette forteresse que naquit un savant brillant et obsédé nommé Conrad Dipple, qui pillait les tombaux à la recherche du secret de l'immortalité.

Dipple, né en 1673, étudia la médecine et la théologie. Il était alchimiste et diseur de bonne aventure. Il prit le nom de Frankenstein (qui signifie "l'homme du lieu de Frankenstein") pour souligner le fait qu'il était né dans un château autrefois habité par la famille Frankenstein, qui avait fui pendant l'invasion du roi Louis XIV.

Conrad Dipple était conscient de son propre génie et pensait ne pas avoir grand-chose à apprendre de ses professeurs. En conséquence, il était constamment en brouille avec les autorités. Il conduisit de macabres expériences avec du sang, des cadavres et des morceaux de corps volés dans les cimetières. Il était poussé par un immense désir de comprendre le fonctionnement du corps humain. Ses travaux de recherche aboutirent à la création de l'Huile de Dipple, une potion sensée prolonger la vie. Dipple mourut de convulsions, probablement après avoir bu un échantillon de son propre elixir.

Mary Shelley et Frankenstein

A l'époque du voyage de Mary et Percy en Allemagne, les histoires de Dipple abondaient sans doute dans les auberges de la campagne autour du château des Frankenstein en 1814. Environ un an et demi plus tard, le couple vint passer l'été avec Lord Byron dans son domaine anglais. Une nuit sombre et orageuse, après avoir passé la soirée à lire des histoires de fantômes allemandes, Byron lança à chacun de ses invités le défi de composer sa propre histoire d'horreur. En réponse à ce défi, le médecin de Byron, John William Polidori, composa le Vampire, une histoire considérée par certains historiens littéraires comme le précurseur du Dracula de Bram Stoker.

Mary Shelley fut réveillée quelques nuits plus tard par un rêve terrifiant. Elle dit avoir vu "l'étudiant des arts profanes agenouillé à ses côtés" qui lui racontait l'histoire. Quand elle commença à écrire, l'histoire de Victor Frankenstein se mit à couler de sa plume. Après un an de révisions, le Frankenstein de Mary Shelley fut publié.

Malheureusement, ses contemporains crurent que le véritable auteur du roman était son époux, Percy Shelley.

Malgré le succès de *Frankenstein*, Mary Shelley subit une série de tragédies personnelles qui l'affligèrent jusqu'à la fin de ses jours. Elle fut abandonnée par un grand nombre de ses amis de toujours. Trois de ses quatre enfants moururent avant d'atteindre l'âge de quatre ans. Lord Byron succomba à une maladie fébrile et le médecin de Byran, John Polidori, s'empoisonna par accident. Percy Shelley, son très cher époux, prit la mer en Italie pendant une tempête et se noya.

Autrement dit, la vie de Mary Shelley fut aussi tragique que celle du monstre de *Frankenstein*.

Frankenstein parmi nous

Des années plus tard, *Frankenstein* est devenu le sujet d'innombrables pièces de théâtre et films, dont l'un fut réalisé par Thomas Edison et dont trois furent nominés aux Oscars. *Frankenstein* est très présent dans la culture populaire moderne. Vous le verrez aux Studios Universal, sur la boîte de céréales *Frankenberry*, dans des séries télévisées, des films satiriques tels que *Frankenstein Junior* et *Edward aux mains d'argent* et dans *Le Cobaye* et *Terminator* où il est réinventé.

Tout autant que le personnage de *Frankenstein*, les questions éthiques soulevées par Mary Shelley font partie intégrante du folklore moderne. Shelley connaissait l'électricité à l'aube de sa découverte : cette chasse qui semblait être l'essence de la vie. Elle faisait certainement contracter les muscles - le rôle clé qu'elle joue dans son histoire. Shelley, toutefois, exprima une critique indéniable de la science moderne et du danger qui nous attend si la responsabilité de cette science n'est pas prise au sérieux.

Alors que l'humanité embrasse un nouveau savoir - le façonnage, disons, d'un homme à partir de l'argile comme le faisait Prométhée - que les harreurs de la boîte de Pandore, imaginées par Mary Shelley sous les traits du monstre de *Frankenstein*, nous hantent à tout jamais. Dunn, Jane: *Moan In Eclipse: A Life Of Mary Shelley* (1978)

El Shater, Safaa: *The Novels of Mary Shelley* (1977)

Florescu, Radu: *In Search of Frankenstein* (1975)

Mellor, Anne: *Mary Shelley, Her Life, Her Fiction, Her Monsters* (1990)

Nitchie, Elizabeth: *Mary Shelley, Author Of Frankenstein* (1953)

Small, Christopher: *Mary Shelley's Frankenstein: Tracing The Myth* (1973)

Smith, George B: *Shelley: A Critical Biography* (1974)

Films basés sur Frankenstein

Il existe plus de quarante films basés sur le Frankenstein de Mary Shelley. Voici une liste des plus notables:

Frankenstein (1910) - le premier film adopté du roman. Des copies récemment découvertes de cette production de Thomas Edison sont en cours de restauration.

Life Without Saul (1915) - un autre film muet basé sur Frankenstein. Toutes les copies en ont été perdues.

Frankenstein (1931) - le fameux film d'Universal, avec Boris Karloff. Mis en scène par James Whale, qui réalisa également la Fiancée de Frankenstein (1935) et l'Homme invisible (1933).

La Fiancée de Frankenstein (1935) - également avec Boris Karloff dans le rôle du monstre. Ce film est considéré comme le meilleur film d'épouvante jamais réalisé bien qu'il ne soit que très vaguement associé au Frankenstein de Mary Shelley. Les thèmes visuels utilisés dans le film sont considérés comme classiques dans le genre du film d'épouvante. Nominé pour l'Oscar du meilleur son.

Le Fils de Frankenstein (1939) - le dernier film avec Boris Karloff dans le rôle du monstre. L'histoire du film fait quelques allusions subtiles à Hitler en utilisant un bureaucrate autoritaire comme némésis de Frankenstein.

Le Spectre de Frankenstein (1942) - Bela Lugosi dans le rôle de l'assistant de laboratoire, Ygor, qui prend le contrôle du monstre, joué par Lon Chaney, Jr.

Frankenstein rencontre le Loup-garou (1943) - Un film inépte dans lequel le monstre est principalement un robot idiot. Dans ce film, le Loup-garou n'apparaît qu'à cause de la popularité de la créature dans un film précédent. Ce qui prouve que l'obsession d'Hollywood pour les films à suite n'est pas un phénomène récent.

La Maison de Frankenstein (1944) - Tous les monstres rendus célèbres par les films d'épouvante d'Universal apparaissent dans cette médiocre cavalcade.

La Maison de Dracula (1945) - Le dernier film d'épouvante produit par Universal dans lequel apparaît le monstre de Frankenstein. Un bon film en dépit du réalisateur, Eric C. Kenton, qui avait déjà mis en scène le Spectre de Frankenstein.

Deux niauds contre Frankenstein (1948) - Une autre tentative d'Universal mais, cette fois, le monstre est l'antagoniste comique du célèbre duo. Malgré la tentative de satire aussi prétentieuse qu'ignorante du réalisateur, le jeu de Lon Chaney Jr. dans le rôle du Loup-garou est sincère.

I Was a Teenage Frankenstein (1957) - Le thème de l'adolescence incomprise rendu populaire par la Fureur de vivre, semble être au coeur de ce film très oubliable.

Frankenstein s'est échappé (1957) - Une réalisation des studios Hammer au Royaume-Uni. Le premier Frankenstein filmé en couleurs.

La Revanche de Frankenstein (1958) - Une présentation adéquate avec un script intelligent.

Frankenstein 1970 (1959) - Ce film, dans lequel Boris Karloff donne un portrait classique de Victor Frankenstein, se tourne vers l'ère atomique. Le parallèle entre la création du monstre de Frankenstein et l'exploitation de l'atome est très clair.

La Fille de Frankenstein (1959) - Un film sans conséquence dont la valeur au niveau de la production n'est que marginale.

L'empreinte de Frankenstein (1964) - Un film exquis des studios Hammer au Royaume-Uni. Le décor est gothique et l'histoire se concentre sur l'état mental du savant.

Frankenstein conquiert le monde (1965) - Film d'épouvante à sensations par un studio de production japonais d'une valeur très douteuse.

Frankenstein rencontre le monstre de l'espace (1965) - Film à petit budget tout ce qu'il y a de moins remarquable.

Jesse James rencontre la fille de Frankenstein (1965) - Mérite une mention parce qu'il est probablement le plus mauvais film d'épouvante jamais réalisé après l'autre film d'épouvante de William Beaudine, *Billy The Kid contre Dracula*.

Frankenstein créa la femme (1967) - Un film médiocre avec, dans le principal rôle féminin, Susan Denberg, pin-up de Playboy.

Le Retour de Frankenstein (1969) - Une greffe cérébrale est au coeur de ce médiocre film. Probablement réalisé en réponse aux récents progrès médicaux dans le domaine des greffes.

Les Horreurs de Frankenstein (1970) - Autre production des studios Hammer, ce film est principalement dépourvu de toute valeur artistique.

Dracula prisonnier du docteur Frankenstein (1971) - A noter car il s'agit du dernier rôle à l'écran de Lon Chaney, Jr.

Frankenstein et le monstre de l'enfer (1972) - Les studios Hammer tentent une dernière fois de faire de l'argent avec Frankenstein.

Frankenstein (1973) - La première production pour la télévision. Mérite de ne pas être oubliée pour sa fidélité à l'histoire originale de Mary Shelley.

Frankenstein: The True Story (1974) - Un film qui établit des parallèles entre le récit historique de Mary Shelley et ses associés, à qui le défi d'écrire des histoires d'épouvante avait été lancé par Lord Byron, avec les personnages du livre de Mary Shelley. Digne d'être mentionné pour la superbe performance de James Mason.

Andy Warhol's Frankenstein (1974) - Un film troublant "à voir". L'appréciation suprême du mythe de Frankenstein. Ecrit et réalisé par Andy Warhol et Paul Morrissey, le film, en "3-D" expose la dépravation sexuelle, l'horreur et l'irresponsabilité technologique présentes dans la légende de Frankenstein.

Frankenstein Junior (1974) - Une satire qui rend hommage aux films de Frankenstein et aux films d'épouvante de série B. Contrairement aux autres films basés sur Frankenstein, Mel Brooks projette une vision de l'humanité qui accepte la technologie. Nominé pour l'Oscar du meilleur scénario adapté d'une autre source.

Frankenstein Unbound (1984) - Une production de Roger Corman dans laquelle un voyageur dans le temps futuriste incarné par John Hurt, non seulement retourne à l'époque de Mary Shelley mais devient également un acteur dans l'histoire racontée par l'auteur. Le monstre est l'un des plus sympathiques de tous ceux qui ont été créés à l'écran.

Gothic (1990) - Pas l'histoire de Frankenstein mais celle de Mary Shelley - la véritable créatrice de Frankenstein - et de la naissance de la légende.

Frankenstein (1994) - Le film qui servira de référence, basé fidèlement sur le roman et mis en scène par Kenneth Branagh qui joue également le rôle de Victor Frankenstein. Malgré de trop nombreux travellings qui finissent par donner le vertige, ce film est un digne successeur de Dracula de Francis Ford Coppola, une production précédente de la même société. Un portrait sublime du monstre de Frankenstein par Robert De Niro, propulse cette grande production sous-estimée au statut de classique moderne. Nominé pour l'Oscar du meilleur maquillage.

Fondée en 1988 par Keith Metzger qui fut rejoint en 1990 par son associé Loring Casartelli, Amazing Media est une maison spécialisée dans la production de logiciels ludiques et éducatifs multimédia pour Macintosh et PC qui lui ont valu de nombreux prix.

Ses récentes productions (Wyatt Earp, Space Shuttle et Maniac Sports) est la preuve qu'Amazing Media est une nouvelle farce créatrice dans l'industrie du multimédia. Parmi les prix décernés à Amazing Media, le "Invision Award of Merit" et le "Publish Magazine Excellence In Design Award" pour Clinton: Portrait of Victory, le "National Educational Film & Video Bronze Apple Award" et le "Children's Software Review All-Star Software Award" pour Capital Hill ainsi que le "Invision Silver Award" pour Maniac Sports.

Tim Curry, comédien de théâtre et de cinéma britannique avec à son actif un riche éventail de personnages inoubliables, fait sa première apparition à l'écran dans une aventure interactive sur ordinateur, *Frankenstein: Through The Eyes Of The Monster*.

On l'a vu récemment dans *Congo*, un film de la Paramount basé sur le livre de Michael Crichton et dans *The Shadow* des studios Universal, avec Alec Baldwin et Penelope Anne Miller. Curry a également joué aux côtés de Kiefer Sutherland dans *Les trois mousquetaires*.

Tim Curry est diplômé de l'université de Birmingham, en arts dramatiques et anglais. Il fit ses débuts professionnels dans une production de *Hair* dans le West End de Londres. Plus tard, il se produisit en tournée avec la "Scottish Opera Company" dans *Songe d'une nuit d'été* et plusieurs autres productions avant de décrocher le rôle de l'infâme docteur Frank N. Furter, dans la production théâtrale très acclamée de *The Rocky Horror Show*. Curry reprit ensuite ce rôle dans l'adaptation cinématographique du spectacle. Parmi ses autres films: *A la poursuite d'octobre rouge*, *Clue*, *Maman j'ai encore raté l'avion*, *Legend* et *Annie*.

Producteurs délégués:

Loring Casartelli et Keith Metzger

Producteur et directeur de création:

Keith Metzger

Direction artistique:

Keith Metzger et Paul Taylor

Conception du jeu:

Phil Mikkelsen, Norm Badillo, Keith Metzger, Paul Taylor et Ian Brown

Programmation:

Ian Brown, John Parker, Peter Young, Caroline Sloan, Alan Maldonado, Christopher Paulicka, Nataline Chew et Brendon Gormley

Gestion de projet: Don Souza, Helen Grove et Anne Marquis

Artistes: Paul Taylor, David Parsons, Kevin Byall, Barrett Fox, Jose Scarpita, Peter Davis, Eva Gaskin, Ben deLeeuw, Sean McKee, Michael Lucas, Geoff Bandenburg, Shane Keeble, Michael F. Lawrence, Jeri Johnston, Robert Dougherty et Janine Kuber

Développement de l'histoire et des personnages:

Phil Mikkelsen, Keith Metzger et Reed Rahlman,

Basé sur des personnages créés par:

Mary Shelley

Dialogue des personnages:

Phil Mikkelsen, Keith Metzger et Andy Valvur

Direction vidéo:

Keith Metzger, Loring Casartelli et Phil Mikkelsen

Numérisation, montage et traitement vidéo:

Claudio Fernandes, Alex Bohn, Alan Maldonado et Brian Unflat

CREDITS

Costumes:

Victoria Moreno

Maquillage et coiffure:

Nancy Marsalis et Loring Casartelli

Elève enseignant:

Jewell Ashby

Traitement audio:

Claudio Fernandes, Alex Bohn, Kirk Austin, Kathleen Abing, Bill Dierssen et Craig Duman

Gravure audio:

Craig Duman et Sergio Bustamente d'Interplay Productions

Musique:

David Dvorin

REBEAT@NETCOM.COM

Support administratif:

Eric Platt, Tina Storey et Dean Sitton

Manager du système**d'information:**

Wolcott

Manuel du jeu:

S. Lee White

Supervision de la production:

Ken Allen d'Interplay Productions

Conception graphique:

Salma Asadi

Illustration:

Vance Kovacs Avec:

Tim Curry dans le rôle du docteur Frankenstein et Robert Rothrock pour la voix du monstre
Rebecca Wink : Sarah
Amanda Fuller : Gabrielle
Brian Narelle : le jardinier, le maître d'hôtel, Vladimir et le garçon au fouet.

SEGA SATURN**Producteur:**

Dennis M. Miller

Chef de programmation pour Tachyon Studios, Inc :

Earl Stratton

Programmation additionnelle :

John Harris

Chefs des essais:

Derek Bullard (US)

Doug Avery (US)

Gareth Glover (UK)

Essais:

Greg Baumeister

Tony Martin

Kyle Job

Richard Barker

Arlen Nydam

Donnie Cornwell

Jim Dunn

Sean Johnson

Technicien console :

Steve Cabiness

Directeur adjoint de CQ :

Colin Totman

Directeur de CQ :

Chad Allison

Manuel Sega Saturn (UK) :

Gareth Glover

INHALTSVERZEICHNIS

Wie Sie Frankenstein starten.	35
Ein Spiel Speichern oder laden	37
Beispiel eines Spielverlaufs.	37
Mythologie	40
Frankensteine unter uns.	42
Mitarbeiter	47

Epilepsie:

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beachtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehschwierigkeiten, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, irgendeine Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie **SOFORT** das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DES SPIELS:

- Setze Dich nicht direkt vor den Bildschirm. Halte möglichst viel Abstand vom Fernsehbildschirm. Nutze die volle Länge des Kabels.
- Verwende einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm für das Spiel.
- Spiele nicht, wenn Du müde bist oder wenig geschlafen hast.
- Sorge für eine ausreichende Beleuchtung des Zimmers, in dem Du spielst.
- Unterbrich das Spiel für mindestens 10 bis 15 Minuten pro Spielstunde.

WARNUNG AN BESITZER VON PROJEKTIONSFERNSEHGERÄTEN:

STANDBILDER KÖNNEN ZU BLEIBENDEN SCHÄDEN AN DER BILDRÖHRE ODER ZU PHOSPHORABLAGERUNGEN AUF DEM BILDSCHIRM FÜHREN. WIEDERHOLTES ODER LANG ANDAUERNDES SPIELEN AUF PROJEKTIONSFERNSEHERN MIT GROSSEM BILDSCHIRM SOLLTE DAHER VERMIEDEN WERDEN.

Behandlung der Sega SaturnTM-CD

Die Sega SaturnTM-CD ist ausschließlich für die Benutzung mit dem Sega SaturnTM vorgesehen.

Die CD nicht biegen und ihre Oberfläche vor Feuchtigkeit und Kratzern schützen.

Die CD nicht in direkter Sonne bzw. in der Nähe einer Heizung oder einer anderen Wärmequelle aufbewahren.

Wenn Sie länger spielen, sollten Sie sich und Ihrer Sega SaturnTM-CD unbedingt gelegentliche Pausen gönnen.

Schützen Sie die CD vor Schmutz. Halten Sie die CD immer am Rand, und bewahren Sie sie bitte stets in ihrer Schutzhülle auf. Reinigen Sie die CD von der Mitte zum Rand hin mit einem weichen, staubfreien Tuch. Niemals Reinigungsmittel verwenden.



Wie Sie Frankenstein starten

Drücken Sie die Rückstelltaste (Reset), legen Sie die Frankenstein CD-ROM mit dem Etikett nach oben in das Sega Saturn-Gerät, wählen Sie auf dem Sega Saturn-Optionsbildschirm die Anwendung "Start" und warten Sie, bis Frankenstein geladen wird.

Leben erschaffen...

Dieses Bestreben ist so alt wie die Menschheit.

Nun, da das Zeitalter der Gentechnologie anbricht, lautet die Frage für alle kritisch denkenden Menschen: "Wir können nun die Grundbausteine des Lebens manipulieren, aber sollten wir dies auch?" Sind wir weise genug, um richtig mit dem umzugehen, was wir erschaffen?

Genau das ist die Metapher von Frankenstein: Der Schöpfer, der die Kontrolle über sein Geschöpf verliert. Das Streben nach vollkommenem Wissen, für das ein enormer Preis bezahlt wird. Jeder noch so kleine Fortschritt auf einem bestimmten Wissensgebiet wird stets von einem Chor begleitet, der das vertraute Lied anstimmt: "Gebt acht, daß Euer unersättlicher Kreuzzug Euch nicht ins Verderben stürzt!"

Besessenheit zeugt Selbstzerstörung.

Dies ist eine universelle Warnung, die immer und immer wieder ausgesprochen wurde. Zahlreiche Erzähler haben die Geschichte von Frankensteins Monster entliehen und mit ihrem eigenen verrückten Doktor und ihrer eigenen scheußlichen Kreatur neu erzählt.

Die Geschichte und die mit ihr verbundene Warnung entstanden zu Beginn des Elektrizitätszeitalters. Mit der Geburt des Atomzeitalters wurden sie weiter verbreitet. Und heute, wo unsere Wissenschaftler den genetischen Code von Tomaten und Rinderhormonen verändern, erklingen wieder die altbekannten Rufe, die uns zur Vorsicht mahnen, die uns warnen: GEBT ACHT, sonst werdet Ihr mit euren Experimenten noch ein furchtbares Monster erzeugen.

Frankenstein: Through The Eyes Of The Monster, mit Tim Curry als Doktor Frankenstein, erzählt diesen modernen Mythos in einer kleinen Variante: Sie sind Frankensteins Monster! Sie erwachen auf Doktor Frankensteins "Auferstehungstisch", und Ihre Erinnerung besteht nur noch aus dumpfen Echos. Sie haben keine Ahnung von Sinn und Zweck des Ganzen. Nicht den blassen Schimmer, warum Sie wiederbelebt wurden. Außer -

Es hat den Anschein, als wären Sie lediglich ein wissenschaftliches Experiment. Was Sie zu der Überlegung veranlaßt: "Wer von uns ist eigentlich das Monster?" Wenn Sie sich nun auf das Wagnis einlassen und in die Rolle von Frankensteins Monster schlüpfen, dann nehmen Sie sich in acht. Und - seien Sie gewarnt...

Perspektive

Fronkenstein: Through The Eyes Of The Monster wird in der 1. Person gespielt, mit anderen Worten: Wöhrend des Spiels erscheint auf dem Computerbildschirm, was die Person, die Sie spielen, aus ihrem Blickwinkel sehen würden.

Gelegentlich erscheinen Nohoufnohmen van hondgeschriebenen Notizen oder Spielsteuerungen. Um die Nohoufnohmen von Spielsteuerungen zu beenden, bewegen Sie den Zeiger on den linken oder rechten Bildschirmrand und drücken Sie die Taste A auf dem Control Pod. Während Sie die Nahaufnahme eines Dokuments betrachten, drücken Sie die Taste A on einem beliebigen Punkt auf dem Bildschirm, domit das Dokument auf dem Bildschirm bleibt. Sie können auf Dokumente stoßen, die mehrere Seiten umfossen. Dies wird durch ein Eselsahr in der oberen rechten Ecke der Dokumentenseite angezeigt. Blättern Sie vorwärts durch das Dokument, indem Sie die Toste A am rechten Rand des Eselsohrs drücken. Zum Zurückblättern klicken Sie die linke Seite des Eselsohns on.

Hilfezeiger

Um Ihnen die Erkundung von Fronkenstein zu erleichtern, haben wir das Spiel mit einem Hilfezeiger.

Wenn Sie den Zeiger bewegen, können Sie in einer Spielszene noch Gegenständen suchen, die Sie manipulieren oder Ihrer Ausrüstung hinzufügen können.

Wenn der Zeiger sich in eine Hond verwondelt, drücken Sie die Toste A, um den entdeckten Gegenstand zu aktivieren oder aufzuheben.

Ausrüstung

Wenn Sie einen Gegenstand aufgehoben haben, indem Sie ihn mit der Toste A angeklickt haben, können Sie ihn mit sich herumtragen, bis Sie eine Verwendung für ihn finden. Sie werden aber feststellen, daß sie immer nur einen Gegenstand bei sich haben können, solange Sie keinen Behälter besitzen. Lassen Sie sich nicht mit irgendwelchen wichtigen Gegenständen erwischen. Doktor Fronkenstein reagiert sehr empfindlich, wenn man ihm seine Notizen, seine Ausrüstung oder seine Vorröte entwendet.

Zu Beginn des Spieles stellt der Doktor zwar noch keine Bedrahrung für Sie dor, aber möglicherweise wird er durch Ihr Verhalten dermaßen pravaziert, daß er Ihnen gegenüber feindliche Gefühle entwickelt. Lernen Sie einzuschötzen, wie Sie die Dinge einsetzen können, die sie auf Ihrem Weg durch das Schlaß finden.

Optionsbildschirm

Um das Optionsmenü aufzurufen, drücken Sie die Taste "Start". Van diesem Bildschirm aus können Sie die Audio-Einstellungen verändern und ein Spiel speichern oder laden.

Ein Spiel speichern oder laden

Um ein Spiel zu speichern, rufen Sie einfach durch Drücken der "Start"-Taste das Optionsmenü auf.

In der oberen Bildschirmmitte erscheint ein Bild Ihres gegenwärtigen Standards, unter dem sich sechs Speicherplätze befinden. Wenn Sie den Pfeil nach links über einem der Speicherplätze anklicken, wird das aktuelle Spiel im entsprechenden Platz gespeichert.

Um ein Spiel zu laden, klicken Sie auf den Pfeil nach rechts über dem gewünschten Speicherplatz. Das Spiel, das sich auf diesem Speicherplatz befindet, wird nun geladen.

Sie können auswählen, ob Sie Ihr Spiel in Ihrem Saturn Systemspeicher oder auf Ihrer Saturn Backup-Cartridge speichern, indem Sie auf dem Speicher/Ladebildschirm den Kippschalter neben dem Bild der Backup-Cartridge und des Saturn Systems betätigen.

Frankenstein beenden

Vergewissern Sie sich, daß Ihr laufendes Spiel gespeichert ist und drücken Sie die Rückstelltaste (Reset).

Beispiel eines Spielverlaufs

Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn Sie nicht gleich in allem einen Sinn erkennen, wenn Sie in die Ralle van Frankensteins Manster schlüpfen und Ihre Umgebung erkunden. Genau dieses Gefühl würde vermutlich auch das Manster haben, das gerade erst zum Leben erweckt wurde. Wenn Sie mit den Dingen, die Sie finden, herumprabieren und -experimentieren, wird Ihr Wissen über Ihr neues Dasein nach und nach zunehmen. Mit etwas Geduld wird sich Ihnen die vielfältige Umgebung van Frankenstein: Thraugh The Eyes Of The Manster bald erschließen.

Der folgende Auszug aus den Hinweisen zum Spiel soll Ihnen den Einstieg ins Spiel erleichtern:

Diese Schmerzen! Ich fühlte mich, als wäre ich hinter einer Horde wilder Pferde hergeschleift worden. Schließlich war ich in der Lage, meine Augen zu öffnen, ohne daß mich der Schwindel überkam, und ich nahm verschwommen eine Gestalt wahr, die sich über mich beugte und die mit jedem Zwinkern schärfer wurde. Daktar Frankenstein! Seine unheimliche Stimme dröhnte in meinen Ohren. Wie betäubt von all diesen Schmerzen spürte ich kaum den Stich der Marphiumspritze, die er mir gab, und dann ließ der Schmerz nach, ließ nach...

Später, als ich in der Lage war, meine Arme und Beine zu bewegen, stand ich auf, konnte mich aber nur mühsam aufrecht halten. Mein ganzer Körper kam mir so fremd vor. Der Daktar sprach aufgereggt, als wäre er über irgend etwas aufgebracht. Stumm sei ich? Was sollte das blaß heißen? Ich versuchte nicht einmal zu antworten — meine heiße, geschwollene Kehle brannte wie Feuer.

Es war zwar sehr mühsam, aber schließlich konnte ich umhergehen, ohne das Gleichgewicht zu verlieren. Ich hatte das Anwesen von Doktor Frankenstein noch nie von innen gesehen. Er war als ein sehr "exzentrischer" Mann bekannt und in der Stadt berüchtigt. Die meisten Leute hielten ihn für verrückt und machten einen großen Bogen um ihn. Andere fühlten sich von seinen seltsamen Behauptungen über eine "neue" Wissenschaft angezogen. Jedenfalls war ich nun sein EXPERIMENT! Ich erinnerte mich daran, daß ich am Galgen hingerichtet werden war...und nun lebte ich! Aber wie...?

Der Raum war mit Apparaten gefüllt, die aussahen, als wären sie für elektrische Experimente gedacht. Ich hatte einiges über Elektrizität gelesen — es war eine gespenstische Kraft, und gleichzeitig verfügte sie über ein enormes Potential.

Das Bücherregal ließ sich leicht bewegen, dahinter erschien ein Gitter, das einen Lüftungsschacht abdeckte. Ich fand nach eine andere Öffnung in einer der Wände; ah, ich erkannte gleich, worum es sich handelte: es war eine Luke zu einem kleinen Aufzug!

Eine Weile probierte ich an dem Mechanismus zum Heben und Senken der Tischplatte herum. Plötzlich wurde mir klar, daß ich auf dieser Platte vom Tode erwacht war — Auf dieser beweglichen Plattform hatte man mich in den Raum herabgelassen. Aber von wo?

Turmdach

Ich fand eine Leiter, die an einer der Wände befestigt war, und kletterte auf die Turmspitze. Der Tag brach gerade an! Der Wind streichelte mein Gesicht. Seltsam. Alles was da oben zu sehen war, waren ein Drachen und

Metallstangen, die in den Himmel ragten. Hmm. Was wohl die Tafel oben an der Leiter zu bedeuten hatte? Sie trug die römische Zahl "2" und eine Reihe konzentrischer Kreise mit verschiedenen großen Punkten, einer von ihnen von einem Ring umschlossen, alles in Bronze geprägt...

Oberer Turm, "Belebungsraum"

Ich stieg die Leiter hinunter, während ich fiebhaft versuchte, mir einen Reim auf all das zu machen, einen Grund zu finden, warum ich da war, von den Toten auferweckt werden war! Sollte ich vielleicht Doktor Frankenstein fragen? Ich überlegte. Auf einem Bücherregal, ganz in der Nähe von der Stelle, an der er arbeitete, lag ein wunderlich aussehender Kristall. Als ich ihn einmal in die Hand nahm, um ihn genauer zu betrachten, sah dies der Doktor aus dem Augenwinkel. Er erzählte mir ein bißchen über den "Lebensstein"-Kristall, und ich beschloß, ihn dort liegen zu lassen — zumindest im Moment.

In dem Regal unter dem Kristall lag ein loser Stapel von Papieren. Als ich die Notizen durchblätterte, wurde mir klar, welch teuflische Pläne der Doktor schmiedete. Was für ein Doktor war er bloß, der sich mit Gott gleichsetzte? Vielleicht hatte der Himmel meine Wiedergeburt möglich gemacht, damit ich diesem Grauen ein Ende bereitete!

Unter dem Periodensystem der Elemente, das an einer der Wände hing, entdeckte ich eine Falltür, die nach unten führte. Doktor Frankenstein schärfte mir ein, auf keinen Fall einzuschlafen. Er schien mir etwas zu verheimlichen.

Blitzspulenraum

Ich stieg die Treppen hinunter und gelangte in einen weiteren höhlenartigen Raum, in dem eine riesige Tesla-Blitzspule stand. Hatte der Doktor es fertiggebracht, Blitze anzu ziehen und deren Elektrizität für seine unseligen Versuche zu speichern? Ich hielt es für vernünftiger, diesen Mechanismus nicht auszuprobieren — jedenfalls vorerst.

Schon bald stieß ich auf eine Treppe, die in eine andere Ebene unter dieser führte. Es mußte einen Weg geben, um die Lücken in der Treppe zu überbrücken...

Eine Kiste neben der Treppe, die zurück ins Labar führte, enthielt weitere Notizen von Doktor Frankenstein. Diese Seiten waren mit Aufzeichnungen über Röntgenstrahlen und Vakuumröhren vollgekritzelt. Aber was viel wichtiger war, war ein loses Brett, das an der Treppe nach oben lehnte. Genau, was ich brauchte, um die Lücken in der Treppe zu überbrücken, die nach unten führte.

Labor

Ich stieg die Treppe zum nächsten Geschäft hinunter und gelangte in ein kleines Labor, das mit einer Gefriertruhe, einem Schreibtisch und einem Tisch ausgestattet war, auf dem Gläser mit eingelegten Versuchsobjekten für ein Experiment aufgebaut waren. Ich ging hinüber zu dem Tisch mit den Gläsern und bemerkte die Drähte, die das Kabel des linken Messerschalters mit dem Kühlschrank verbanden. Es schien mir logisch, daß das Eis, das die Tür blockierte, schmelzen würde, wenn ich den Kühlschrank abschaltete.

Nacheinander verband ich nun das Kabel des Rheostat mit den freien Anschlüssen der übrigen Messerschalter. Die Elektrizität hatte eine merkwürdige Wirkung auf die Muskeln der Versuchsobjekte. Der Menschenkopf schien das Wort "Bibliothek" auszusprechen. Normalerweise reagieren Muskeln auf elektrischen Strom nur mit einem Zucken, doch der Katzen- und der Menschenkopf reagierten, als wäre ihr Gehirn zumindest noch teilweise funktionsfähig. Hatte dies etwas mit Doktor Frankensteins mysteriösem Energie-L zu tun?

Die Batterie und die Drahtspule erschienen mir nützlich. Doch da ich von meiner unseligen Wiederbelebung nach geschwächt war, konnte ich immer nur einen Gegenstand auf einmal tragen. Ich war daher gezwungen, diese Dinge zurückzulassen.

Schlafzimmer

Die Schreibtischschublade im Labar enthielt einen Schlüssel und weitere Aufzeichnungen über Doktor Frankensteins Experimente. Der Schlüssel gehörte zu der Tür in der Ecke des Labars. Das Zimmer, mein Schlafzimmer, war klein und eng im Vergleich zum übrigen Turm. Ich brauchte keinen Schlaf, und so zog ich es vor, wieder zu gehen. Als ich mich umdrehte, sah ich zu meinem

Erstaunen den Daktar in der Tür stehen und mich beobachten. Er schien zufrieden zu sein, daß ich den Weg hinunter zu meinem Schlafzimmer selbst gefunden hatte. Stellte er mich auf die Probe?

Seine höhnischen Kommentare bestätigten mir das, waran ich mich selbst auch erinnerte — Ich WAR gehängt worden!

Mythologie

Es gibt eine griechische Sage über einen Titanen namens Prometheus (griechisch für "Varbedacht"), der den Göttern das Feuer stahl und es den Menschen brachte. Er schenkte der Menschheit auch die Zivilisation und die Künste.

Eine Version dieser Sage beschreibt Prometheus als den Schöpfer des Menschen, den er aus Ton formte, eine andere besagt, er sei der erste sterbliche Mensch gewesen. Einer weiteren Variante zufolge verteidigte er die menschliche Rasse gegen den Zorn von Zeus, den er durch seine Taten gegen sich aufgebracht hatte.

Der griechische Mythen schreiber Hesiod berichtet, daß Zeus, um Prometheus zu bestrafen, Pandora erschuf, die erste sterbliche Frau, die unwissentlich alles Übel dieser Welt über die Menschheit brachte.

Die Geschichte

Mary Shelley - eine 18jährige Engländerin - erfand eine Geschichte, die so fesselnd war, daß sie unzählige Male nacherzählt wurde. Heute, fast zwei Jahrhunderte später, erfüllt uns Frankensteins Geschichte noch immer mit Angst und Schrecken. Mary Shelley nannte ihr Buch Frankenstein oder der moderne Prometheus. Es ist die Geschichte eines Studenten der Naturwissenschaften, Viktor Frankenstein, der herausfindet, wie man aus Taten lebendige Wesen erschaffen kann. Seine Besessenheit bringt ihn dazu, aus den Teilen Verstarbener einen Menschen zusammenzufügen. Dieser Mann, dem Frankenstein nie einen Namen gibt, hat ein furchterregendes Äußeres, ist aber freundlich und gutmütig. Dieses Monster wird schließlich von Frankenstein verstoßen, der sich weigert, das Geschöpf mit Nahrung zu versorgen, weil er Angst und, im nachhinein, auch moralische Skrupel bezüglich seiner Experimente bekammt. Sein Geschöpf wird daraufhin wütend, und in seinem Zorn bringt es Viktor Frankensteins Frau und seinen Bruder um. Der Wissenschaftler beginnt nun eine Jagd auf das Monster, die sie bis an den Nordpol führt, wo schließlich beide ihr Ende finden.

Dies ist eine gekürzte Fassung der Geschichte von Frankenstein. Die Entstehungsgeschichte dieser Erzählung ist jedoch genauso faszinierend. Mary Shelleys Phantasie wurde durch ganz verschiedene Kräfte beflügelt: ein Teil griechische Sage, ein Teil Gruselgeschichte und Science Fiction und ein Teil — tatsächliche Begebenheiten! Heutzutage wird die Geschichte meist als Schauermann eingearbeitet, ein Genre, das meist mittelalterliche oder gäische Gebäude als Schauplatz und den Kampf von guten gegen böse Kräfte zum Inhalt hat. Zu Mary Shelleys Lebzeiten gab es diese Literaturgattung noch nicht.

Die Literatur jener Zeit

Mary Shelleys Roman entstand 1818 und wurde anonym veröffentlicht. Er gehörte zu einer Reihe von Geschichten, die die Vorläufer der romantischen Literatur waren, und zu denen vor allem phantastische Gruselgeschichten zählten — die Gattung des klassischen Schauerromans, der beim Leser für gewöhnlich eine Gänsehaut verursacht. Die Romane jener Zeit, wie zum Beispiel Schloß Otranto (1764) von Horace Walpole (1717-97), Udolphos Geheimnisse (1794) von Ann Radcliffe (1764-1823) und Der Mönch (1796) von Matthew Gregory Lewis stecken voller dramatischer Persönlichkeiten und übernatürlicher, phantastischer Begebenheiten. Doch Mary Shelleys Frankenstein übertraf die Werke ihrer Zeitgenossen durch die Verflechtung von naturwissenschaftlichen Elementen mit einem Schauerman. Es war der erste Science Fiction der Literatur.

Mary Shelley und

Konrad Dippel

Doch nicht alles, was Mary Shelley über ihren modernen Prometheus schrieb, entsprang ihrer Phantasie oder ihren Alpträumen. Zwei Jahre vor sie ihren berühmten Roman schrieb, reiste Mary Shelley — damals nach Mary Wollstonecraft — mit ihrem zukünftigen Ehemann Percy Shelley, einem Dichter, nach Gernsheim in Deutschland, das nicht weit entfernt von einer mittelalterlichen Festung, Burg Frankenstein, liegt. Diese Festung soll der Geburtsort eines brillanten und besessenen Wissenschaftlers, Johann Konrad Dippel, gewesen sein, der angeblich auf seiner Suche nach dem Schlüssel zum ewigen Leben nicht davor zurückschreckte, Gräber auszurauben.

Dippel, der 1673 geboren wurde, studierte Medizin und Theologie. Er war Alchemist und Wahrsager. Den Namen Frankesteiner nahm er an, um hervorzuheben, daß er in einem Schloß geboren war, das einst der Familie Frankenstein gehört hatte, die anlässlich des Einmarschs von König Ludwig XIV. von Frankreich geflohen war.

Konrad Dippel war sich über seine Begabung im klaren und glaubte, daß seine Lehrer ihm wenig beibringen konnten. Daher lag er in ständigem Streit mit Autorität. Er führte makabre medizinische Experimente durch, bei denen er Blut, Leichen und Körperteile verwendete, die er auf Friedhöfen ausgegraben hatte. Er war davon besessen, herauszufinden, was den menschlichen Körper zum Leben brachte. Ein Resultat seiner Forschungen wurde als Dippels Öl bekannt, ein Elixier, das lebensverlängernd wirken sollte. Dippel starb unter Krämpfen, vermutlich nach einem Selbstversuch mit seinem Elixier.

Mary Shelley und Frankenstein

Zweifellos kursierten zahlreiche Geschichten über Dippel, als Mary und Percy 1814 durch die ländliche Gegend um Burg Frankenstein reisten und in den Gasthöfen Station machten. Ungefähr eineinhalb Jahre später verbrachte das Paar den Sommer bei Lord Byron auf dessen Landsitz in England. In einer dunklen, stürmischen Nacht, nachdem die Gesellschaft eine Reihe deutscher Gruselgeschichten gelesen hatte, forderte Byron seine Besucher auf, ihre

eigenen Schauergeschichten zu erfinden. Daraufhin schrieb John William Polidori, Byrons Hausarzt, Der Vampyr, eine Erzählung, die von vielen Literaturwissenschaftlern als Vorfänger von Bram Stokers Dracula angesehen wird.

Einige Nächte später erwachte Mary Shelley von einem schrecklichen Alptraum. Sie behauptete, sie habe den "Studenten der unseligen Künste an meinem Bett knien" gesehen, der ihr die Geschichte erzählt haben soll. Als sie erst einmal begonnen hatte, die Geschichte zu schreiben, floß sie wie von selbst aus ihrer Feder. Nach einem Jahr des Umschreibens und Redigierens wurde Mary Shelleys Frankenstein veröffentlicht. Leider glaubten

ihre Zeitgenossen, daß in Wirklichkeit ihr Mann, Percy Shelley, der Autor des Romans gewesen sei.

Trotz des Erfolgs von Frankenstein erlitt Mary Shelley eine Reihe von persönlichen Unglücksfällen, die ihr zeitlebens schwer zu schaffen machten. So verließen sie viele ihrer langjährigen Freunde. Drei ihrer vier Kinder starben, noch ehe sie vier Jahre alt wurden. Lord Byron erlag einem schweren Fieber, und sein Hausarzt, John Polidori, vergiftete sich versehentlich. Percy Shelley, Marys geliebter Ehemann, stach von Italien aus während eines Unwetters in See und kam in den Fluten um.

In anderen Worten, Mary Shelleys Leben verlief ebenso tragisch wie das von Frankenstein's Monster.

Frankensteine unter uns

Jahre später war Frankenstein das Thema zahlloser Bühnenstücke und Filme, von denen einer von Thomas Edison produziert und vier im Lauf der Zeit für Academy Awards nominiert wurden. Frankenstein ist Teil der modernen Popkultur geworden, man sieht ihn in Amerika in den Universal Studios, auf dem Karton von Frankenberry Frühstücksflacken, er stand Pate für die Fernsehfamilie "The Munsters", Filme wie "Frankenstein Junior" und "Edward mit den Scherenhänden" sind an ihn angelehnt, und er lebte in Filmen wie "Der Rasenmähermann" und "Terminator" wieder auf.

Frankenstein gehört ebensso zur modernen Volkskultur wie die ethischen Fragen, die Mary Shelley in ihrem Buch aufwarf. Shelley wußte über Elektrizität bereits einiges, als die Wissenschaft gerade begann, sich mit dem Phänomen zu beschäftigen, und sie schien ihr die Essenz allen Lebens zu sein. Zumindest konnte diese Kraft Muskeln zum Zucken bringen — die Hauptaufgabe der Elektrizität in ihrem Roman.

Shelley übte aber auch eine unbestreitbare Kritik an der modernen Wissenschaft und an den Gefahren, die drohen, wenn man die Verantwortung für wissenschaftliche Experimente nicht ernst nimmt.

Wenn die Menschheit ein neues Wissensgebiet erforscht und damit, wenn man so will, einen Menschen aus Lehm formt wie Prometheus, dann können die Schrecken aus Pandoras Büchse über uns alle kommen, genauso wie Mary Shelley sie sich in Frankenstein's Monster ausmalte.

Dunn, Jane; *Moon In Eclipse: A Life Of Mary Shelley* (1978)
El Shafai, Sofie; *The Novels Of Mary Shelley* (1977)
Florescu, Radu; *In Search Of Frankenstein* (1975)
Mellor, Anne; *Mary Shelley, Her Life, Her Fiction, Her Monsters* (1990)
Nitchie, Elizabeth; *Mary Shelley, Author Of Frankenstein* (1953)
Smoll, Christopher; *Mary Shelley's Frankenstein: Tracing The Myth* (1973)
Smith, George B; *Shelley: A Critical Biography* (1974)
Spielfilme, die auf Frankenstein basieren

Es gibt über 40 Filme, die auf Mary Shelleys Frankenstein basieren. Hier ist eine Auswahl der bemerkenswertesten:

"Frankenstein" (1910) - Der erste Film nach dem Buch. Eine kürzlich entdeckte Kopie dieser Produktion von Thomas Edison wird derzeit restauriert.

"Leben ohne Seele" (1915) - Ein weiterer Stummfilm nach dem Roman. Leider sind alle Kopien dieses Films verschollen.

"Frankenstein" (1931) - Der berühmte Film der Universal Studios mit Boris Karloff. Regie führte James Whale, der später auch "Frankensteins Bräut" (1935) und "Der Unsichtbare" (1933) drehte.

"Frankensteins Braut" (1935) - Auch hier spielt Boris Karloff wieder das Monster. Man sagt, dies sei der beste Horrorfilm aller Zeiten, wenn er auch mit Mary Shelleys Frankenstein nicht viel gemeinsam hat. Die Bildersproche des Films wird im Horrorgenre als klassisch angesehen. Der Film wurde für einen Academy Award für den besten Ton nominiert.

"Frankensteins Sohn" (1939) - Der letzte Film mit Boris Karloff als Monster. Die Geschichte macht verdeckte Anspielungen auf Hitler, wobei Frankensteins Strafe ihn in Form eines autoritären Bürokraten ereilt.

"Frankensteins Geist" (1942) - Bela Lugosi spielt den Assistenten Igor, dem es gelingt, das Monster unter Kontrolle zu bringen, welches von Lon Chaney Jr. gespielt wird.

"Frankenstein trifft den Wolfsmann" (1943) - Ein irrwitziger Film, in dem das Monster einem gedankenlosen Roboter gleicht. Der Wolfsmann taucht in diesem Film nur auf, weil er in einem früheren Film besonders populär war. Das zeigt wieder einmal, daß in Hollywood Fortsetzungen von jeher recht beliebt waren.

"Frankensteins Haus" (1944) - Jedes einzelne Monster, das je durch Universal Studios in einem Horrorfilm bekannt wurde, taucht in diesem traurigen Spektakel auf.

"Draculas Haus" (1945) - Der letzte Film aus den Universal Studios mit Frankensteins Monster. Dieser Film ist eigentlich ziemlich gut, obwohl Eric C. Kenton Regie führte, der zuvor "Frankensteins Geist" drehte.

"Abbott und Costello treffen Frankensteine" (1948) - Ein weiterer Versuch der Universol Studios, aber diesmal ist das Monster der komische Gegenspieler zu einem bekannten Comedy-Duo. Trotz des stümperhaften Versuchs des Regisseurs, eine Satire zu drehen, gibt Lon Chaney Jr. einen gloubhöflichen Wolfsmann.

"Ich war ein Teenage-Frankenstein" (1957) - Diesem wenig sehenswerten Film scheint der Generationskonflikt aus "Denn sie wissen nicht was sie tun" zugrunde zu liegen.

"Frankensteins Fluch" (1957) - Dieser Film wurde von den Hammer Studios in England produziert und ist der erste Frankenstein-Film in Farbe.

"Frankensteins Tochter" (1958) - Eine gelungene Umsetzung mit ausgefeiltem Skript.

"Die Hexenküche des Doktor Rambow" (1959) - Hier wird Frankensteine wiederum auf klassische Weise von Boris Karloff dargestellt. Der Film bietet einen Ausblick auf das Atomzeitalter und zieht eine klare Parallele zwischen der Erschaffung von Frankensteins Monster und der Nutzbarmachung des Atoms.

"Frankensteins Tochter" (1959) - Ein bedeutungsloser Film.

"Frankensteins Ungeheuer" (1964) - Ein ausgezeichneter Spielfilm aus den Hammer Studios in England, in dem die Atmosphäre des Schauerromans gelungen umgesetzt ist und in dem der Schwerpunkt auf dem geistigen Zustand des Wissenschaftlers liegt.

"Frankenstein, der Schrecken mit dem Affengesicht" (1965) - Schundhorror aus einem japanischen Studio, ein Film von äußerst fragwürdigem Wert.

"Frankenstein Meets The Space Monster" (1965) - Low-Budget-Film, der eigentlich kaum erwähnenswert ist.

"Jesse James Meets Frankenstein's Daughter" (1965) - Bemerkenswert als der vielleicht schlechteste Gruselfilm aller Zeiten, der höchstens von der anderen Horrorproduktion des Regisseurs William Beaudine, "#Billy the Kid vs. Draculo", noch übertrffen wird.

"Frankenstein schuf ein Weib" (1967) - Ein mittelmäßiger, abenteuerlicher Schocker mit der Playmobil-Suson Denberg als weiblicher Hauptdarstellerin.

"Frankenstein muß sterben" (1969) - Eine Gehirntransplantation steht im Mittelpunkt des ansonsten schlecht konzipierten Films. Er entstand vermutlich im Zuge der Fortschritte in der Transplantationsmedizin.

"Frankensteins Schrecken" (1970) - Damit sollte wieder einmal die "Geldkuh" der Hammer Studios gemalken werden. Künstlerisch gesehen ist der Film wertlos.

"Draculas Bluthochzeit mit Frankenstein" (1971) - Bemerkenswert, weil in diesem Film Lon Choney Jr. zum letztenmal vor der Kamera stand.

"Frankenstein And The Monster From Hell" (1972) - Ein letzter Versuch der Hammer Studios, aus der Vermarktung Frankenstein's Kopital zu schließen.

"Frankenstein" (1973) - Die erste Fernsehproduktion. Sie verdient besondere Beachtung, weil sie sehr eng an das Original von Mary Shelley angelehnt ist.

"Frankenstein, wie er wirklich war" (1974) - Ein Film, der Parallelen zieht zwischen den Charakteren in Shelleys Buch und den historischen Begebenheiten um Mary Shelley sowie den Personen in ihrem Bekanntenkreis, die von Lord Byron dazu aufgefordert wurden, ihre eigenen Schouergeschichten zu schreiben. Besonders erwähnenswert ist die hervorragende schauspielerische Leistung von James Mason.

"Andy Warhols Frankenstein" (1974) - Ein aufwühlender Film, den man unbedingt gesehen haben muß und der den Mythos Frankenstein beleuchtet. Andy Warhol schrieb das Drehbuch und führte zusammen mit Paul Morrissey Regie. Der Film wurde auch in "3-D" gezeigt und führt die sexuelle Verworfenheit, den Schrecken und die technologische Verantwortungslosigkeit vor Augen, die in der Frankensteinlegende aufzeigt werden.

"Frankenstein Junior" (1974) - Eine Satire, die den Frankenstein-Filmen und dem Genre der "B-Horror-Movies" Tribut zahlt. Anders als in anderen Frankensteinfilmen zeichnet hier Mel Brooks das Bild einer Menschheit, die mit der Technologie zurechtkommt. Der Film wurde für einen Academy Award für das beste Screenplay, das auf einer anderen Quelle basiert, nominiert.

"Frankenstein Unbound" (1984) - In dieser Produktion von Roger Corman spielt John Hurt einen futuristischen Zeitreisenden, der nicht nur in die Zeit von Mary Shelley zurückkreist, sondern der auf wundersame Weise auch noch zum Dorsteller in der von der Autorin erzählten Geschichte wird. Das Monster ist eines der sympathischsten, die jemals auf einer Leinwand auftauchten.

"Gothic" (1990) - Dies ist keine Geschichte über Frankenstein, sondern über Mary Shelley — die wahre Schöpferin Frankenstein's — und darüber, wie die Legende entstand.

"Mary Shelleys Frankenstein" (1994) - Der definitive Film, der sich dicht um Romon orientiert. Kenneth Branagh führt Regie und spielt Viktor Frankenstein. Obwohl einem durch die Anhäufung von Kamerofahrten gelegentlich etwas schwindlig wird, ist der Film ein würdiger Nachfolger einer früheren Produktion der gleichen Gesellschaft, "Bram Stokers Dracula." Ein einfühlsomes Porträt von Frankenstein's Monster durch Robert de Niro verleiht dem unterbewerteten Film mit hohen Produktionskosten den Rang eines modernen Klassikers. Er wurde für einen Academy Award für die beste Maske nominiert.

Amazing Media wurde 1988 von Keith Metzger gegründet und schloss sich 1990 mit Laring Casartelli zusammen. Mittlerweile ist Amazing Media zu einem mehrfach ausgezeichneten Produzenten von Unterhaltungs- und Lernsoftware sowohl für Macintosh als auch für PC-kompatible Computer geworden.

Die letzten Veröffentlichungen von Amazing Media ("Wyatt Earp's Old West," "Space Shuttle" und "Maniac Sports") belegen, daß die Gesellschaft ein bahnbrechendes Unternehmen der interaktiven Multimedio-Industrie ist. Zu den Auszeichnungen, die Amazing Media erhalten hat, gehören der Invision Award of Merit und Publish Magazine Excellence In Design für "Clintan: Portrait of Victory," der National Educational Film & Video Bronze Apple Award, und der Children's Software Review All-Star Software Award für "Capital Hill" sowie der Invision Silver Award für "Maniac Sports".

Der gebürtige Engländer Tim Curry verkörperte schon eine Vielzahl unvergesslicher Charaktere und erscheint nun in *Frankenstein: Through The Eyes Of The Monster* zum ersten Mal auf dem Bildschirm eines interaktiven Computer-Abenteuers. Zuletzt war er in "Cango" zu sehen, einem Film der Paramount Pictures nach einem Buch von Michael Crichton und in "The Shadow" aus den Universal Studios mit Alec Baldwin und Penelope Anne Miller. Außerdem kam Curry in "Die drei Musketiere" neben Kiefer Sutherland auf die Leinwand.

Tim Curry studierte an der Universität Birmingham Dramaturgie und Englisch. Sein Debüt als Schauspieler gelang ihm in der West End-Produktion von "Hair". Danach trat er in einer Tournee der Scottish Opera Company in "Ein Sammernachtstraum" und in verschiedenen anderen Produktionen auf, bevor er seine bekannte Rolle in der erfolgreichen Bühnenversion von "The Rocky Horror Picture Show" annahm. Später spielte er die Rolle des Doktor Frank N. Furter auch in der Spielfilmversion des Stücks. Außerdem wirkte Curry in folgenden Filmen mit: "Jagd auf Roter Oktober", "Alle Mörder sind schon da", "Kevin allein in New York", "Legende" und "Annie".

MITARBEITER

Produktionsleitung

Loring Casartelli und Keith Metzger

Produktion und kreative Leitung

Keith Metzger

Künstlerische Leitung

Keith Metzger und Paul Taylor

Spieldesign

Phil Mikkelsen, Norm Badillo, Keith Metzger, Paul Taylor und Ian Brown

Programmierung

Ian Brown, John Parker, Peter Young, Caroline Sloon, Alan Maldonado, Christopher Poulicka, Notoline Chew und Brendon Gormley

Projektmanagement

Don Souzo, Helen Grove und Anne Marquis Künstler Paul Taylor, David Parsons, Kevin Byall, Barrett Fox, Jose Scarpita, Peter Davis, Evo Gaskin, Ben deLeeuw, Sean McKee, Michael Lucas, Geoff Brandenburg, Shane Keeble, Michael F. Lawrence, Jeri Johnston, Robert Dougherty und Janine Kuber

Story- und Personen-entwicklung

Phil Mikkelsen, Keith Metzger und Reed Rahlman, nach Personen von Mary Shelley

Dialog

Phil Mikkelsen, Keith Metzger und Andy Valvur

Video-Regie

Keith Metzger, Loring Casartelli und Phil Mikkelsen

Video-Digitalisierung und -Bearbeitung

Claudio Fernandes, Alex Bohn, Alan Maldonado und Brion Unflat

Kostüme

Victoria Moreno

Make-up und Frisuren

Nancy Morsalis and Loring Casartelli

Student Teacher

Jewell Ashby

Audio-Bearbeitung

Claudio Fernandes, Alex Bohn, Kirk Austin, Kathleen Abing, Bill Dierssen und Craig Duman

Audio-Mastering

Craig Duman und Sergio Bustamante of Interplay

Productions

Musik

David Dvorin REBEAT@NETCOM.COM

Administrative Unterstützung

Eric Platt, Tina Storey und Deon Sitton

Informationssystem-verwaltung

Bob Wolcott
Spielhandbuch
S. Lee White

Produktionsaufsicht

Ken Allen of Interplay Productions

Grafik-Design

Salma Asodi

Illustration

Vance Kovacs

Mit: Tim Curry als Dr. Frankenstein und Robert Rothrock als Stimme des Monsters

und: Rebecca Wink als Sarah, Amanda Fuller als Gabrielle und Brion Narelle als Gärtner, Butler, Wladimir und Prügelknabe.

SEGA SATURN

Produktion -

Dennis M. Miller

Programmierungsleitung für Tachyon Studios, Inc -

Earl Strotton

Zusätzliche Programmierung -

John Horris

Testleitung

Derek Bullard (USA)

Doug Avery (USA)

Gareth Glover (UK)

Tester

Greg Boumeister

Tony Martin Kyle Job Richard Borker

Arlen Nydom Donnie Cornwell

Jim Dunn Sean Johnson

Konsolentechniker -

Steve Cabiness

Stellvertretende Leitung der

Qualitätssicherung -

Colin Totmon

Leitung der Qualitätssicherung

Chad Allison

Sega Saturn Handbuch (UK) -

Gareth Glover

ÍNDICE

Inicio de Frankenstein	51
Cargar y guardar partidas	52
Ejemplo de partida	53
Mitología	56
Largome trajes basados. Personaje de Frankenstein . . .	59
Ficha Técnica	63

Advertencia acerca de la epilepsia

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video permitir que sus hijos lo utilicen. Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz a luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguna de las siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

Precautions à prendre pendant l'utilisation

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran, autant que la longueur du câble le permet.
- Choisissez de préférence un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Faites une pause d'au moins 10 à 15 minutes toutes les heures pendant le jeu.

AVISO A LOS PROPIETARIOS DE TELEVISORES CON PANTALLA DE PROYECCIÓN

GRANDE:

LAS IMÁGENES O DIBUJOS FIJOS PUEDEN PROVOCAR DAÑOS PERMANENTES EN EL TUBO DE IMAGEN O MARCAR EL FÓSFORO DEL TUBO DE RAYOS CATÓDICOS. EVITE EL USO REPETIDO O PROLONGADO DE VIDEOJUEGOS EN TELEVISORES CON PANTALLA DE PROYECCIÓN GRANDE.

Cuidado de tu CD Rom Sega Saturn

El disco Sego Saturn debe utilizarse únicamente con el sistema Sego Saturn.

No dobles el disco, ni lo aplastes ni lo sumerjas en líquidos.

No lo dejes expuesto directamente o lo luz solar, ni cerca de un radiador o cualquier otra fuente de calor.

No olvides que durante las sesiones de juego prolongadas debes hacer pausas ocasionales para descansar y para dejar que tu disco compacto Sego descansen también.

Mantén siempre limpio tu disco compacto Sego Saturn.

Coge tu disco siempre por los bordes, y manténlo en su caja cuando no lo estés utilizando. Límpialo con un paño sin pelusa, suave y seco, dando pasadas en línea recta desde el centro hacia el borde exterior del disco. No utilices nunca disolventes, ni productos de limpieza abrasivos.



Inicio de Frankenstein

Reinicializo (botón Reset) tu consola Sego Saturn, inserto el disco compacto "Frankenstein" en ella, con el lado de la etiqueta hacia arriba, selecciono "Start" en la pantalla de opciones de la consola Sega Saturn, y espera a que "Frankenstein" se cargue.

Crear vida...

Uno idea que viene de antiguo.

Hoy en día, con nuestra civilización en el umbral de la era de la ingeniería genética, este problema sigue formulándose en las mentes de todos los pensadores sociales: "Hemos adquirido la capacidad de manipular los elementos constitutivos de la vida humana, pero, ¿cómo por ello debemos hacerlo?". ¿Somos suficientemente sabios como para mantener nuestras creaciones bajo control?

Esta es la auténtica metáfora de Frankenstein: el creador que pierde el control de su creación. La búsqueda del conocimiento supremo al precio más alto. Cada paso adelante en la formación de un corpus coherente de conocimientos se ha visto siempre acompañado por la salmodio del coro griego repitiendo la familiar admonición: "¡Ve con cuidado, o tu búsqueda insaciable será tu perdición".

El hombre obsesionado corre hacia su propia destrucción.

Es una exhortación universal, repetida en multitud de ocasiones. Muchos narradores han tomado prestada la historia del monstruo de Frankenstein y la han contado en sus propios términos, con su propio doctor loco y su propia horrenda creación.

La historia, con su advertencia implícita, se propagó en los inicios de la era de la energía eléctrica y se retomó después en los albores de la era atómica. Hoy, cuando nuestros científicos manipulan el código genético de tomates y hormonas bovinas, los gritos de aviso, ya familiares, se escuchan de nuevo. "¡CUIDADO!", dicen, y advierten: "Tened cuidado, no vayamos a dar rienda suelta a un monstruo horrendo creado por nosotros mismos".

"Frankenstein: A través de los ojos del monstruo", con Jim Curry en el papel protagonista de doctor Frankenstein, vuelve a contar la historia de este mito de la edad moderna, introduciendo una ligera variante: ¡El monstruo eres tú! Eres tú quien abre los ojos en la "mesa de resurrección" del doctor Frankenstein, con el sonido de vogos ecos por todo memoria. Sin propósito alguno. Sin noción alguna acerca de la razón por la cual has sido devuelto a la vida.

Excepto que...

¡Excepto que al parecer, no eres nada más que un experimento científico! Lo cual hará probablemente que te preguntes quién es realmente el monstruo.

Y ahora que te aprestas a adoptar el papel de monstruo de Frankenstein, una advertencia: ¡ve con cuidado!

No digas luego que nadie te avisó...

PUNTO DE VISTA

La perspectiva del juego "Frankenstein: A través de los ojos del monstruo", es la de la primera persona; es decir: cuando juegas, ves en la pantalla del ordenador lo que tu personaje vería realmente.

En algunas ocasiones se te ofrecerán primeros planos de notas manuscritas, o de controles. Para salir de estos primeros planos basta con mover el cursor hacia la izquierda o la derecha de la pantalla y pulsar el botón A de tu controlador. Cuando estés viendo un documento y desees salir del primer plano, pulsa el botón A en cualquier punto de la pantalla. Los documentos que encontrarás en el juego pueden constar de varias páginas. En ese caso, se te indicará por medio de un pequeño doblez situado en la esquina superior derecha de la página del documento. Para avanzar de una página a la siguiente pulsa el botón A sobre el borde derecho del doblez; para retroceder, haz clic sobre el borde izquierdo del doblez.

Cursor de ayuda

Te hemos proporcionado un cursor especial para el sistema de ayuda.

Paseando el cursor por una escena podrás buscar objetos para manipular o para añadir a tu inventaria.

Cuando el cursor tome la forma de una mano que aferra alga, pulsa el botón A para recoger o activar el elemento que acabas de localizar.

Inventario

Una vez hayas recogido un elemento haciendo clic sobre él con el botón A, puedes llevarla contigo hasta que le encuentres una utilidad. Te percatarás, sin embargo, de que tan sólo te resultará posible transportar un único objeto a la vez, hasta que encuentres un método para transportar varios. Ten cuidado de que no te pillen llevando nada importante. El doctor Frankenstein es muy particular con sus notas, su equipo y sus suministros, y, si bien al inicio del juego no constituye una amenaza para ti, es posible que llegues a enfrentarte con él hasta el punto de que se vuelva hostil. Ejercita tu buen sentido sobre el uso que das a las cosas que encuentres conforme recorres su castillo.

Pantalla de opciones

Para activar el menú de opciones, pulsa el botón Start. En esta pantalla podrás cambiar los ajustes del sonido y guardar o cargar tu partida.

Cargar y guardar partidas

Para guardar tu partida primero tienes que hacer aparecer el menú de opciones pulsando el botón Start. En el centro de la parte superior de la pantalla verás una imagen del lugar en el que te encuentras; bajo ella verás

seis recuadras para guardar partidos. Para guardar la partida en un recuadro determinado, haz clic sobre la flecha que señala a la izquierda situada sobre él.

Para cargar una partida, haz clic sobre la flecha que señala a la derecha situado encima del recuadro donde está guardada la partida que quieras cargar.

Puedes elegir entre guardar la partida en la memoria interna del sistema Saturn, o en tu cartucho de memoria adicional, cambiando la posición del interruptor situado junto a la imagen del cartucho y el sistema Saturn que hay en la pantalla para cargar/guardar partidas.

Salir de Frankenstein

Asegúrate primero de haber guardada la partida que estés jugando, y reinicializa (Reset) después tu Sega Saturn.

Ejemplo de partida

No te desanimes si al principio no le encuentras un sentido concreto a tu papel de monstruo de Frankenstein explorando su entorno. Es de suponer que los sentimientos del monstruo justa después de haber sido devuelto a la vida serían muy semejantes a los que tu experimentas ahora. Conforme vayas explorando y experimentando con las cosas que encuentras, irás adquiriendo más conocimientos acerca de tu renovada existencia. Si eres paciente, el rico entorno en el que se desarrolla "Frankenstein: A través de los ojos del monstruo", irá abriéndose a ti.

A continuación encontrarás un extracto del libro de pistas del juego, que te guiará en tus primeros pasos:

¡Ah, el dolor! ¡El dolor era como si uno estompara de caballos salvajes me hubiese pisoteado con sus cascos! Pero finalmente logré abrir los ojos sin que la náusea me invadiera, y lo que vi me aturdía: sobre mí se inclinaba una figura borroso, que iba aclarándose progresivamente, con cada pestañeo de mis ojos. ¡El doctor Frankenstein! El siniestro sonido de su voz resonaba en mis oídos. El dolor del pinchazo de la inyección de morfina que me administró pasó casi desapercibido entre todos los demás dolores que me desgarroaban, y que fueran progresivamente desvaneciéndose... Desvaneciéndose...

Más tarde, una vez recuperado el dominio de mis piernas y mis brazos, conseguí, con supremo dificultad, ponerme en pie. Nada en mi cuerpo me resultaba familiar. El doctor no hacía más que hablar excitadamente acerca de algo que yo no alcanzaba a comprender: ¿Qué si se me había comido la lengua el gato? ¿Qué quería decir? Ni siquiera intenté responder; mi garganta ardía por la fiebre y la hinchazón.

Me costó lo indecible, pero finalmente logré caminar sin perder el equilibrio. Nunca había visitada el interior de la mansión de Frankenstein con anterioridad. Frankenstein era un "excéntrico", con una fama muy peculiar. Lo

mayoría de las gentes del pueblo le consideraban un loco, y se mantenían a respetuosa distancia. Otras parecían sentirse atraídos por él, a causa de sus opiniones descabelladas acerca de una "nueva ciencia". ¡Y hete aquí que yo me veía transformado en su EXPERIMENTO! Me acordaba perfectamente de mi ejecución, del ahorcamiento... ¡Y ahora estaba vivo! ¿Pero cómo...?

Las cachivaches que atestaban la habitación en la que nos encantrábamos parecían destinados a la manipulación de la electricidad. Ya había leído algunas cosas acerca de esa energía: una fuerza inmaterial, pero con un potencial prodigioso. Desplazar la estantería me resultó fácil; tras de ella una reja protegía el acceso a un conducto de ventilación. Encontré una nueva apertura en una de las paredes... ¡Ahi! ¡Esa me resultó fácil de reconocer! Se trataba de un montacargas.

Pasé algún tiempo trasteando con los controles que elevaban y hacían descender la plataforma, y comprendí de pronto que era allí donde había despertado de mi muerte. Me habían hecho descender sobre la plataforma móvil hasta aquella habitación. ¿Pero desde dónde me habían hecho descender?

Techo de la torre

Encontré una escala asegurada a una de las paredes, y ascendí hasta la cúspide de la torre. ¡Estaba amaneciendo! El viento acarició mi rostro. Fue una sensación peculiar. En la cúspide de la torre no había nada más que una cometa y varillas metálicas que apuntaban al cielo. ¡Hum! ¿Qué significaría aquella placa colocada junto al final de la escala? En la placa figuraban la cifra "2" en números romanos y una serie de círculos concéntricos con puntos de diferentes tamaños, uno de ellos rodeado por un anillo, todo ello estampada en bronce...

Torre superior "Sala de la resurrección"

Descendí la escala, decidido a encontrar un sentido, la razón por la que me encontraba en aquel lugar, de vuelta del mundo de los muertos. ¿Debería preguntarle al Dr. Frankenstein? Tenía mis dudas. En un estante, cerca del lugar donde el doctor trabajaba, había un cristal de aspecto peculiar. Cuand lo tomé en mis manos para examinarlo más atentamente, el doctor percibió mi gesto con el rabillo del ojo, y me explicó algunas cosas sobre "el cristal de la vida". Decidí dejarlo en su sitio... Por el momento.

En el estante bajo el cristal había un amasijo de documentos sueltos. Cuando examiné aquellas notas pude comprender las diabólicas maniobras a las que se entregaba el doctor. ¿Por quién se tomaba, para atreverse a imitar a Dios? Quizá los hados habían permitido mi renacimiento para poner fin a aquella locura.

Debajo de la tabla periódica enmarcada que colgaba en una de las paredes encantré una trampilla que conducía hacia las profundidades. El doctor Frankenstein me advirtió que no debía quedarme dormido. Me dio la impresión de que se estaba mostrando en exceso taimado.

Sala de la bobina pararrayos

Bajé las escaleras y penetré en otra cavernosa sala que contenía una enorme bobina pararrayos Tesla. ¿Acaso el doctor había aprendido a atraer los rayos y almacenar la electricidad por ellos desprendida para sus funestas actividades? Consideré más conveniente no tocar aquellos controles... Todavía.

Enseguida di con unas escaleras que descendían a un nivel por debajo del que yo me encontraba. Debía haber alguna manera para salvar el hueco existente en aquellas escaleras.

Una caja situada junto a las escaleras que ascendían de vuelta al laboratorio contenía más notas del doctor Frankenstein. Las páginas estaban cubiertas de tiradas acerca de rayos X y tubos de vacío. Pero más importante que todo aquello era el tablón suelto que se apoyaba contra la escalera: ¡Exactamente lo que necesitaba para salvar el hueco en el tramo de escalera descendente!

Laboratorio

Cuando bajé al piso inferior, me encontré con un pequeño laboratorio en el que había instalado un congelador y una mesa con frascos de muestras preparados para algún tipo de experimento. Al acercarme a la mesa me di cuenta de que los cables conectados al interruptor de cuchilla situado más a la izquierda conducían al congelador. Pensé que, si desconectaba el congelador, el hielo que mantenía la puerta sellada se fundiría.

Fui poniendo el cable proveniente del reostato en contacto con las terminales abiertas de cada uno de los tres interruptores de cuchilla restantes, uno por uno. La electricidad tenía un curioso efecto sobre los músculos de los diversos especímenes. La cabeza humana parecía pronunciar la palabra "biblioteca" (library en inglés). La reacción muscular a una descarga eléctrica es normalmente una simple contracción; sin embargo, tanto la cabeza del gato como la cabeza humana actuaban como si mantuvieran al menos parte de su memoria intacta. ¿Tendría algo que ver con la misteriosa "energía L" del doctor Frankenstein?

La batería y la bobina de cable parecían útiles. Sin embargo, como todavía me encontraba débil a causa de mi poco sagrada resurrección, me resultaba imposible transportar más de un elemento a la vez. No me quedó más remedio que dejarlo todo donde estaba.

Dormitorio

En un cajón del escritorio del laboratorio encontré una llave y más notas acerca de los experimentos del Dr. Frankenstein. La llave correspondía a la puerta situada en una esquina del laboratorio. La habitación, mi habitación, era pequeña y agobiante, comparada con el resto de la torre. No tenía sueño, y en lugar de permanecer en ella preferí abandonarla. Cuando me di la vuelta me sobresalté al encontrarme con el doctor en la puerta, observándome. Parecía

satisfecho de que hubiese logrado encontrar el camino a la habitación que se me había asignado. ¿Estaría poniéndome a prueba?

Sus hirientes comentarios confirmaron lo que yo creía recordar: ¡Me habían ahorrado REALMENTE!

Mitología

La mitología griega recoge la historia de un titán llamado Prometeo (que en griego significa "previsión"), que robó el fuego a los dioses y lo entregó a los humanos, juntando con las artes y la civilización.

Un mito griego presenta a Prometeo como el creador del hombre a partir de la arcilla; otro, como el primer hombre mortal; y un tercero como el defensor de la raza humana contra las iras de Zeus, a quien provocaba con sus actas. El escritor griego Hesíodo narra cómo el castigo que Zeus infligió a Prometeo consistió en la creación de Pandora, la primera mujer mortal, quien, inconscientemente, desató sobre el mundo las calamidades que hoy en día lo asolan.

La historia

La historia a la que Mary Shelley -una muchacha inglesa de 18 años de edad- dio vida, es tan impresionante que no ha dejado de relatarse desde su creación. Casi dos siglos más tarde, Frankenstein continúa turbando nuestro reposo. El título que Mary Shelley dio a su relato fue "Frankenstein o el moderno Prometeo". Es la historia de un estudiante de ciencias alemán, Víctor Frankenstein, que logra devolver la vida a la carne muerta. Su obsesión le lleva a crear una persona a partir de porciones de cadáveres. Este hombre, a quien Frankenstein nunca otorga un nombre, tenía una apariencia monstruosa, pero era apacible y distinguía entre el bien y el mal. El monstruo acaba siendo abandonado por Frankenstein, que se niega, por miedo y por un recuperado sentido de la moralidad, a cuidar a su criatura. Como resultado, el monstruo es presa de la rabia, y se le provoca hasta que causa la muerte de la esposa y el hermano de Frankenstein. El científico hostiga al monstruo en una persecución que les lleva hasta el Polo Norte, donde ambos perecen.

Esta es, en resumen, la historia de Frankenstein. Sin embargo, la historia del acto creativo que le da origen es igualmente fascinante. La imaginación de Mary Shelley recibió el acicate de fuerzas muy diversas; su narración es en parte mito griego, en parte historia de fantasmas y de ciencia ficción; y si, también está basada parcialmente en hechas reales. Hay en día la narración se clasifica en el género de "horror gótico": se trata de narraciones que transcurren en edificios medievales de arquitectura gótica; un tipo de narraciones en el que frecuentemente las fuerzas del mal batallan contra las fuerzas de la virtud. Sin embargo, en la época de Shelley, dicha categoría no se conocía aún como tal.

Literatura de la época

La narración de Mary Shelley, escrita en 1818 y publicada anónimamente, se sitúa entre un grupo de narraciones que constituyeron los precedentes del

romanticismo, y que cuentan historias fantásticos y de terror: la versión gótico de las "historias poro no dormir". Los novelos de lo época, como "El castillo de Otranto" (1764) de Horace Walpole, "Los misterios de Udolfo" (1794) de Ann Rodcliffe (1764-1823) y "El monje" (1796) de Matthew Gregory Lew, están llenas de personajes melodramáticos, episodios sobrenaturales y desbordante imaginación. Sin embargo, el "Frankenstein" de Mary Shelley trascendió, con sus elementos de ciencia y de terror, el nivel de los libros de lo época. "Frankenstein" es el primer relato de ciencia ficción de la historia de la literatura.

Mary Shelley y Conrad Dipple

Sin embargo, no todo lo que Mary Shelley escribió acerca de su moderno Prometeo fue producto de sus pesadillos o de su imaginación. Dos años enteros antes de que ella escribiera su famosa novela, Mary Shelley -por aquel entonces aún Mary Wollstonecraft-, visitó en compañía de su futuro esposo, Percy Shelley, la pequeña ciudad alemana de Gersheim, situada tan sólo a unos pocos kilómetros al norte de la fortaleza medieval conocida como "Castillo de Frankenstein". De esto fortaleza se dice que fue la cuna de un científico brillante y obsesivo, llamado Conrad Dipple, quien, en su empeño por dar con la clave de la inmortalidad, no dudaba en profanar tumbas.

Dipple, nacido en 1673, estudió ciencias médicas y teología, y era también alquimista y odivino. Dipple adoptó el nombre Frankenstein (que significó "el hombre del solar de Frankenstein") para resaltar el hecho de que había nacido en un castillo habitado en tiempos por la familia Frankenstein, lo cual se había visto obligada a abandonarlo durante la invasión del rey Luis XIV.

Conrad Dipple era consciente de su gran valía, y pensaba que tenía bien poco que aprender de sus instructores, lo cual le ocasionaba dificultades constantes con los autoridades. Dipple llevaba a cabo macabros experimentos médicos, en los que utilizaba sangre, cadáveres, y porciones de cadáveres que obtenía en los cementerios. Su obsesión era descubrir qué hacía funcionar el cuerpo del hombre. Parte de sus investigaciones dieron lugar a lo que se conoció como el Aceite de Dipple, uno pócimo destinada a prolongar la vida. Dipple falleció entre convulsiones, probablemente tras tomar una dosis de su propio elixir.

Mary Shelley y Frankenstein

No cabe duda de que las historias sobre Dipple obundaron en las visitas de Mary y Percy a los albergues y posadas de la compañía de los alrededores del castillo de Frankenstein, en 1814. Aproximadamente año y medio más tarde, la pareja visitó a Lord Byron en su propiedad inglesa, para pasar el verano. Una noche oscura y tormentosa, tras haber pasado la tarde leyendo historias alemanas de fantasmas, Byron retó a sus invitados a escribir sus propias historias de terror. En respuesta al reto, el médico de Byron, John William Polidori pergeñó "El vampiro; un relato", considerado por algunos historiadores de lo literatura como el precursor del "Drácula" de Bram Stoker.

Algunas noches más tarde un terrible sueño hizo que Mary Shelley despertara. Mary dijo que había visto "al estúpido de los cielos sacrílegos orrodiendo

junto a mi coma", y que éste le había relatado lo historio. Cuando Mary se puso a escribirlo, la narración fluyó sin esfuerzo de su pluma. Después de un año de reescrituras y correcciones, el libro de Mary Shelley vio finalmente la luz. Por desgracia, sus coetáneos creyeron que el autor de lo novelo era su morido, Percy Shelley.

Pese al éxito de Frankenstein, Mary Shelley sufrió una serie de tragedias personales que lo persiguieron hasta el final de sus días. Muchos de sus amigos de todo lo vida lo abandonaron. Tres de sus cuatro hijos fallecieron antes de alcanzar los cuatro años de edad. Lord Byron sucumbió a unos fiebres, y su médico, John Polidori, se envenenó a sí mismo accidentalmente. Percy Shelley, su adorado esposo, se hizo a lo mar en Italia durante una tormenta y pereció ahogado. En otras palabras: la vida de Mary Shelley fue tan trágica como la del monstruo de Frankenstein.

Frankenstein entre nosotros

Con el paso de los años, Frankenstein ha protagonizado innumerables obras de teatro y películas, una de los cuales fue producida por Thomas Edison, y otras tres recibieron nominaciones para los premios de la Academia.

Frankenstein es parte integrante de la cultura popular moderna; está presente en los estudios de la Universal, en la caja de los cereales Frankenberry, en el papel del padre en la serie de televisión "La familia Monster"; es satirizado en películas como "El jovencito Frankenstein" y "Eduardo Manostijeros", y reinventado en películas como "The Londmower Man" y "Terminotor".

Si lo vigencia de Frankenstein en el folklore de nuestros días es indudable, lo vigencia de los problemas éticos que se plantean en la narración de Mary Shelley no lo es menos. Shelley conocía la electricidad, era consciente de que esa energía auguraba una era de descubrimientos, y sabía que la electricidad podía posar por la esencia de la vida. Al menos, era indudable que la electricidad hacía que los músculos se contrajeran; y éste es el papel que juega en su historio. Shelley, sin embargo, expuso en su narración una crítica de la ciencia moderna y del peligro de no tomar en serio la responsabilidad que dicha ciencia acarreaba.

Quiero Dios que, en una era en que la humanidad logra dominar un nuevo corpus de conocimientos -consigue, por así decir, fabricar un hombre a partir de lo arcillo, como hizo Prometeo- lo amenaza de los horrores de la caja de Pandora, a los cuales Mary Shelley dio la forma del monstruo, no deje de desosasegornos.

Dunn, Jone; Moon in Eclipse: A Life of Mary Shelley (1978)

El Shater, Safao; The Novels of Mary Shelley (1977)

Florescu, Rodu; In Search of Frankenstein (1975)

Mellor, Anne; Mary Shelley, Her Life, Her Fiction, Her Monsters (1990)

Nitchie, Elizabeth; Mary Shelley, Author of Frankenstein (1953)

Small, Christopher; Mary Shelley's Frankenstein: Tracing the Myth (1973)

Smith, George B; Shelley: A Critical Biography (1974)

Largometrajes basados en el personaje de Frankenstein:

A continuación te ofrecemos una lista de las películas más notables entre las más de cuarenta basadas en el Frankenstein de Mary Shelley.

Frankenstein (1910) - La primera adaptación de la historia a la pantalla. En la actualidad se procede a la restauración de copias descubiertas recientemente de esta película producida por Thomas Edison.

Life Without Soul (1915) - Otra película muda basada en el personaje de Frankenstein; sin embargo, todas las copias de ésta versión se han perdido.

Frankenstein (1931) - El famoso filme de la Universal, con Boris Karloff como protagonista. El director de este largometraje, James Whale, dirigió también la secuela "La novia de Frankenstein" (1935), y "El hombre invisible" (1933).

La novia de Frankenstein (1935) - Este largometraje cuenta también con Boris Karloff como protagonista en el papel del monstruo. Muchas personas consideran que ésta es la mejor película de terror de la historia del cine, pero su relación con el Frankenstein de Mary Shelley es muy tenue. Los temas visuales utilizados en esta película se han convertido en clásicos del género. Recibió una nominación para un Oscar al mejor sonido.

El hijo de Frankenstein (1939) - El último filme protagonizado por Boris Karloff en el papel del monstruo. La trama hace veladas referencias a Hitler, utilizando a un burócrata autoritario como ajusticador de Frankenstein.

The Ghost of Frankenstein (1942) - Bela Lugosi interpreta el papel del ayudante de laboratorio, Ygor, que logra controlar al monstruo, interpretado por Lon Chaney, hijo.

Frankenstein Meets the Wolf Man (1943) - Una insulsa película en la que el monstruo es básicamente un robot descerebrado. La aparición del hombre lobo en esta cinta se debe únicamente a la popularidad alcanzada por la bestia en una película precedente: buena prueba de que la obsesión de Hollywood con las secuelas no es un fenómeno reciente.

House of Frankenstein (1944) - Todos y cada uno de los monstruos popularizados por la Universal figuran en esta lamentable comparsa.

The House of Dracula (1945) - Éste fue el último filme de terror con el monstruo de Frankenstein que la Universal produjo. Se trata de una buena película, pese a su director, Eric C. Kenton, quien había dirigido anteriormente "El Fantasma de Frankenstein".

Abbott y Costello Meet Frankenstein (1948) - Una nuevo intentona de Universol, pero en esto ocasión el monstruo es el adversario cómico del popular dúo Abbott y Costello. Pese lo burdo intención sofírica del director, Lon Choney, hijo, interpreta dignamente al hombre lobo.

I Was a Teenage Frankenstein (1957) - El temo de lo adolescencio incomprendido popularizado por lo película "Rebelde sin causa" porea ser el tema central de esto película, que conviene olvidar.

La maldición de Frankenstein (1957) - Un producto de los estudios Hammer del Reino Unido. El primer Fronkenstein en color.

La venganza de Frankenstein (1958) - Uno decente propuesta con un guión inteligente.

Frankenstein 1970 (1959) - Esta película, con un Victor Fronkenstein clásico interpretado por Boris Korloff, reflexiona sobre la era atómica, y establece un claro paralelo entre lo creación del monstruo de Fronkenstein y el dominio del átomo.

La hija de Frankenstein (1959) - Una película explotadora e inone con una producción que presenta algunos valores marginales.

The Evil of Frankenstein (1964) - Una película exquisita de los estudios Hammer, del Reino Unido, rodada en un escenario gótico, y que trato sobre el estado mental del científico.

Frankenstein Conquers the World (1964) - Filme de horror de bajo presupuesto y valor más que cuestionable, realizado por un estudio japonés.

Frankenstein and the Space Monster (1965) - Película de bajo presupuesto que apenas merece mención.

Jesse James meets Frankenstein's Daughter (1965) - Merece lo pena mencionar esto película porque es sin dudo el peor filme de terror de la historia del cine; dudoso privilegio que se disputa con lo otro terrorífico producción del director William Beoudine: "Billy the Kid vs. Drácula".

Frankenstein creó la mujer (1967) - Un mediocre y explotador "festivo de sustos" con la modelo de Playboy Susan Sendberg en el papel femenino principal.

Frankenstein Must be Destroyed (1969) - Un trasplante de cerebro se situó en el centro de lo tramo de esta mal concebida película, inspirado probablemente por los últimos avances realizados en la medicina de trasplantes.

Horror of Frankenstein (1970) - Los estudios Hammer siguen explotando el filón. Una película prácticamente desprovista de todo valor artístico.

Drácula vs. Frankenstein (1971) - Película digna de mención puesto que en ello hizo su último aparición Lon Choney, hijo.

Frankenstein and the Monster From Hell (1972) - Un último intento de los estudios Hammer por sacarle algo más de dinero al monstruo.

Frankenstein (1973) - La primera producción del mito para la televisión, que merece recordarse por su fidelidad al original de Mary Shelley.

Frankenstein: The True Story (1974) - Una película que traza paralelos entre los personajes históricos de Mary Shelley y sus compañeros, que participaron en el juego de escribir sus propias historias de terror propuesto por Lord Byron, y los personajes del libro de Mary Shelley. Es digna de mención la magnífica actuación de James Mason.

Andy Warhol's Frankenstein (1974) - Un turbador film que es sin embargo "de visión obligatoria"; la interpretación suprema del mito de Frankenstein. Escrita y dirigida por Andy Warhol y Paul Morrissey. La película es además una película en tres dimensiones (3D), y expone la depravación sexual, el horror y la irresponsabilidad tecnológica implícitos en la leyenda de Frankenstein.

El jovencito Frankenstein (1974) - Una película satírica que rinde homenaje a los filmes de Frankenstein y a las películas de terror de "serie B". Al contrario que otros filmes sobre la figura de Frankenstein, la obra de Mel Brooks presenta a una humanidad en armonía con la tecnología. Nominada para un Oscar al mejor guión adaptado.

Frankenstein Unbound (1984) - Una producción de Roger Corman, en la que un futurista viajero espaciotemporal, interpretado por John Hurt, no sólo vuelve a la época de Mary Shelley, sino que además se las arregla para tomar parte en la historia cantada por la escritora. El monstruo es en esta película uno de los más conmovedores de todas las versiones cinematográficas.

Gothic (1990) - No se trata de la historia de Frankenstein, sino de la de Mary Shelley -la verdadera creadora de Frankenstein- y de la gestación de la leyenda.

El Frankenstein de Mary Shelley (1994) - La versión definitiva, basada fielmente en la novela. Kenneth Branagh dirigió esta película, en la que interpreta además el papel protagonista de Victor Frankenstein. A pesar de que la excesiva utilización del travelín llega a ser mareante, esta película es un digno sucesor de otra producción de la misma compañía: "El Drácula de Bram Stoker". El sublime retrato del monstruo de Frankenstein conseguido por Robert de Niro eleva esta infravalorada superproducción a la categoría de clásico moderno. Nominada para un Oscar al mejor maquillaje.

La empresa Amazing Media, fundada en 1988 por Keith Metzger, a quien se asoció en 1990 Loring Casartelli, se ha convertido en una galardonada productora de software multimedia de entretenimiento y educativo tanto para la plataforma Macintosh como para la plataforma IBM.

Sus lanzamientos más recientes ("Wyatt Earp's Old West", "Space Shuttle" y "Maniac Sports" son buena prueba de que Amazing Media es una fuerza pionera en el sector del software multimedia. Entre los premios recibidos por Amazing Media se cuentan el Invision Award of Merit y el Publish Magazine Excellence in Design par "Clinton: Portrait of Victory"; el National Educational Film & Video Bronze Apple Award, y el Children's Software Review All-Star Software Award par "Capitol Hill", además del Invision Silver Award par "Maniac Sports".

Tim Curry, actor teatral y cinematográfico nacido en Gran Bretaña y creador de un ramillete de inolvidables personajes, hace su primera aparición en una aventura informática interactiva, en el papel protagonista de "Frankenstein: A través de los ojos del monstruo".

Tim Curry apareció recientemente en el largometraje "Congo", un filme de la Paramount basado en el libro homónimo de Michael Crichton, y en la producción de los estudios Universal "The Shadow", en la que compartió reparto con Alec Baldwin y Penelope Ann Miller. Curry coprotagonizó también "Los tres mosqueteros", frente a Kiefer Sutherland.

Tim Curry se graduó en teatro y lengua inglesa en la Universidad de Birmingham. Su debut profesional lo realizó en la producción de "Hair" en el West End londinense. Más tarde participó en una gira de la Scottish Opera Company con el "Sueño de una noche de verano" y otras producciones, antes de obtener su "infame" papel en el aclamado montaje teatral del "Rocky Horror Show". Curry retomó su papel de Dr. Frank N. Furter en la adaptación cinematográfica de la obra.

Curry ha participado también en otras películas, como "A la caza del Octubre rojo", "Clue", "Salo en casa II", "Legend" y "Annie".

FICHA TÉCNICA

Productores ejecutivos

Loring Casartelli y Keith Metzger

Productor y director creativo

Keith Metzger

Dirección artística

Keith Metzger y Paul Taylor

Diseño del juego

Phil Mikkelsen, Norm Badilla, Keith Metzger, Paul Taylor e Ian Brown

Programación

Ian Brown, John Parker, Peter Young, Caroline Sloan, Alan Maldonado, Christopher Paulicka, Nataline Chew y Brendon Gormley

Directores de proyecto

Don Souza, Helen Grove y Anne Marquis

Artistas

Paul Taylor, David Parsons, Kevin Byall, Barrett Fox, José Scarpita, Peter Davis, Eva Gaskin, Ben de Leeuw, Sean McKee, Michael Lucas, Geoff Brandenburg, Shane Keeble, Michael F. Lawrence, Jeri Johnston, Robert Daugherty y Janine Kuber

Argumento y desarrollo de personajes

Phil Mikkelsen, Keith Metzger y Reed Rahlman, basándose en los personajes creados por Mary Shelley

Diálogos

Phil Mikkelsen, Keith Metzger y Andy Valvur

Director de video

Keith Metzger, Loring Casartelli y Phil Mikkelsen

Digitalización, edición y procesamiento de video

Claudio Fernandes, Alex Bohn, Alan Maldonado y Brian Unflat

Vestuario

Victoria Moreno

Maquillaje y peluquería

Nancy Marsalis y Loring Casartelli

Profesor en prácticas

Jewell Ashby

Procesamiento audio

Claudio Fernandes, Alex Bohn, Kirk Austin Kathleen Abing, Bill Dierssen y Craig Duman

Elaboración de la cinta master del sonido

Craig Duman y Sergio Bustamante, de Interplay Productions

Banda sonora

David Dvorin

REBEAT@NETCOM.COM

Asistencia administrativa

Eric Platt, Tina Starey y Dean Sifton

Director de sistemas de información

Bob Wolcott

Manual del juego

S. Lee White

Productor supervisor

Ken Allen de Interplay Productions

Diseño Gráfico Salma Asadi

Ilustraciones

Vance Kavacs

Protagonistas

Tim Curry en el papel de Dr. Frankenstein y Robert Rathrack como la voz del monstruo.

Coprotagonistas

Rebecca Wink en el papel de Sarah, Amanda Fuller en el papel de Gabrielle y Brian Narelle en los papeles de jardinero, mayordomo, Vladimir y cabeza de turco.

SEGA SATURN**Productor**

Dennis M. Miller

**Programador principal de
Tachyon Studios, Inc**

Earl Strotton

Programación adicional

John Morris

Directores de pruebas

Derek Bullard (EE.UU.)

Doug Avery (EE.UU.)

Gareth Glover (R.U.)

Pruebas

Greg Baumeister Tony Martin

Kyle Job Richard Barker

Arlen Nydam Donnie Cornwell

Jim Dunn Sean Johnson

Técnico en consolas

Steve Cabiness

**Asistente del director de la
garantía de calidad**

Colin Tolmon

**Director de la garantía de
calidad**

Chad Allison

Manual de la versión para**Sega Saturn (R.U.)**

Gareth Glover



MC-SAT-110-EUR

Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL,
PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards
Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,099